Wii • NINTENDO DS • RETRO

11/08 • AUSGABE 139 • € 3,50

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN • WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903504 11

Österreich € 4,00; Schweiz sfr 7,00; Benelux € 4,20
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

DISASTER: DAY OF CRISIS
Brandheiße Spieleindrücke des Nintendo-Action-Geheimtipps!

WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION
Mega-Test auf 4 Seiten
+ Entwickler-Interview

SUPER MARIO!
Großes Retro-Special mit Nintendos Superstar!

ANIMAL CROSSING CITY FOLK

Nintendos nächster Mega-Hit?

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED
So gut wie von den Fans erhofft? Unser XXL-Test verrät es euch!

GRAND THEFT AUTO CHINATOWN WARS

Wir haben das DS-Debüt der Hit-Serie gespielt!

Abstimmen und starke Preise gewinnen!

DER GAMES AWARD

www.bamaward.de

VON LINKS

OBERE REIHE:
Sebastian Stange (Redaktion)
Christoph Kraus (Redaktion)
Thomas Eder (Redaktion)
Timo Pape (Redaktion)
David Mola (Layout)

UNTERE REIHE:
Maik Koch (Online-Redaktion)
David Martin (Online-Redaktion)
Stefanie Schetter (Redaktion)

DIESER HERBST WIRD HEISS!

Wir wollten gute Spiele. Jetzt haben wir sie!

Der nahende Winter macht sich nicht nur durch Laub auf den Straßen und sinkende Temperaturen bemerkbar, sondern auch an der so langsam einsetzenden Flut an neuen Spielen. Hinzu kommt, dass wir natürlich auch nach der Games Convention besonders viel aus der Welt der Videospiele zu berichten haben. Das Schöne hierbei ist, dass nun auch endlich wieder Licht am Ende des Casual-Tunnels zu sehen ist, wozu erstklassige Gamer-Titel wie *Grand Theft Auto: Chinatown Wars* oder der Edel-Shooter *The Conduit* ihren Teil beitragen. Doch besonders spannend wird's bei Nintendo-Titeln wie beispielsweise dem lang ersehnten Geheimtipp *Disaster: Day of Crisis*. Kurz vor Redaktionsschluss hatten wir überraschend die Möglichkeit, das Action-Spektakel ordentlich zu spielen und verraten euch ab Seite 24, ob sich die lange Wartezeit gelohnt hat, beziehungsweise ob der Titel den Vorschusslorbeeren gerecht wird.

SUPERSTAR SUPER MARIO

Nicht nur die Spiele der Zukunft, sondern auch Perlen vergangener Tage kommen in dieser Ausgabe nicht zu knapp. So dürft ihr euch auf die volle Packung Mario freuen, die euch im Retro-Teil erwartet. Tests zu *Super Mario RPG* und weiteren Mario-Klassikern sowie weitere wissenswerte Infos für jeden Mario-Fan findet ihr ab Seite 84.

DANK AN DIE COMMUNITY

Und nun noch etwas zu unserem neuen Design: Nachdem wir euch in der letzten Ausgabe dazu aufgefordert haben, uns Feedback zum neuen Look der N-ZONE zu geben, stießen wir meist auf positive Reaktionen. Aber natürlich gab's auch Kritik sowie Anregungen, was wir noch verbessern können. Und bereits in der euch vorliegenden Ausgabe könnt ihr die Ergebnisse sehen! So haben wir uns von den minimalistischen und doch etwas ungeliebten Awards verabschiedet und diese durch komplett neue Auszeichnungen ersetzt. Aber auch darüber hinaus haben wir an vielen Ecken Feinschliff betrieben und hoffen, dass euch das Resultat gefällt. Doch auch in Zukunft würden wir uns freuen, wenn ihr weiterhin so aktiv und kreativ an der N-ZONE teilhabt. Bei allen, die sich in den letzten Wochen die Mühe gemacht haben, uns ihre Meinung zum neuen Layout zu schicken, möchte sich das komplette Team an dieser Stelle herzlich bedanken – unabhängig davon, ob's Lob oder Kritik gab. Wir sind stolz auf eine aktive Community, wie sie sich im Laufe der Jahre um die N-ZONE herum entwickelt hat. Danke!

Viel Spaß bei der Lektüre wünscht
euer N-ZONE-Team

VORSCHAU: ANIMAL CROSSING: CITY FOLK
Wir verraten euch, warum der neueste Teil der Life-Sim zu den heißesten Titeln des Winters gehört! **SEITE: 18**

TEST: STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED
Wir haben den neuesten Teil der Sternen-Saga im 4-Seiten-Mega-Test unter die Lupe genommen! **SEITE: 50**

REPORTAGE: BAUSTELLE Wii
Gewohnt kritisch: Wir legen die Schwachstellen der Wii offen! **SEITE: 40**

NEWS

Allgemeine News 08
Import-News 72

REPORTAGE

Baustelle Wii 40

JEDEN MONAT

DVD-Cover 93
DVD-Inhalt 06
Impressum 96
Termine 42
Die besten Spiele 44
Startseite Vorschau 16
Startseite Test 48
Leserbriefe 76
Nachspiel 97
Spielerforum 80
Zeugnis 95

VORSCHAU

Wii
Animal Crossing: City Folk 18
Disaster: Day of Crisis 24
Rayman Raving Rabbids TV Party 30
Shaun White Snowboarding 29
Spyro: Dawn of the Dragon 31
Star Wars: Clone Wars: Lichtschwert-Duelle 22
The Conduit 28
WWE Smackdown! vs. RAW 2009 26

DS
Dementium: Die Anstalt 39
Dragon Ball Origins 38
Grand Theft Auto: Chinatown Wars 32
Spectrobes: Jenseits der Portale 36
The Whispered World 39
Tom Clancy's EndWar 34

TEST

Wii
Family Trainer 61
Samba de Amigo 58
Star Wars: The Force Unleashed 50
Tiger Woods 09 62
Wall*E 62
Wario Land: The Shake Dimension 54

DS
City Life 71
Die Sims 2: Apartment-Tiere 71
Sim City Creator 69
Sonic Chronicles 66
Spore: Wilde Kreaturen 70
Zubo 68

Virtual Console
Mario's Super Picross 84
Super Mario Bros. 2 84
Super Mario RPG 84

TEST: WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION

Wird der ewige Bösewicht in der zweiten Dimension zur Konkurrenz für Mario? Unser Test klärt euch auf! **SEITE: 54**

VORSCHAU: DISASTER: DAY OF CRISIS

Das Warten hat ein Ende! Wir haben Nintendos Action-Kracher ausführlich gespielt und verraten unsere Eindrücke! **SEITE: 24**

VORSCHAU: GTA: CHINATOWN WARS

GTA für den DS! Wir haben Rockstars Debüt auf dem Nintendo-Handheld in Aktion erlebt! **SEITE: 32**

TIPPS

Wii

Die Chroniken von Narnia: Prinz Kaspian von Narnia	92
Guitar Hero: Aerosmith	92
Soulcalibur Legends	92
Super Smash Bros. Brawl	92

RETRO

Jäger und Sammler	86
Virtual Console	84
Retro-Helden hautnah: Mario	90
Die 10 ...	88

ALLE TITEL IN DIESER AUSGABE:

Animal Crossing: City Folk	18
Captain Rainbow	72
City Life	71
Dementium: Die Anstalt	39
Die Chroniken von Narnia: Prinz Kaspian von Narnia	92
Die Sims 2: Apartment-Tiere	71
Disaster: Day of Crisis	24
Dragon Ball Origins	38
Family Trainer	61
Grand Theft Auto: Chinatown Wars	32
Guitar Hero: Aerosmith	92
Guitar Hero: World Tour	09
Kororinpa 2	11
Mario's Super Picross	84
Pokémon Platin	10
Prince of Persia: The Fallen King	08
Rayman Raving Rabbids TV Party	30
Samba de Amigo	58
Sim City Creator	69
Shaun White Snowboarding	29
Sonic Chronicles	66
Soulcalibur Legends	92
Spectrobes: Jenseits der Portale	36
Spore: Wilde Kreaturen	70
Spyro: Dawn of the Dragon	31
Star Wars: Clone Wars: Lichtschwert-Duelle	22
Star Wars: The Force Unleashed	50
Super Mario Bros. 2	84
Super Mario RPG	84
Super Smash Bros. Brawl	92
The Conduit	28
The Whispered World	39
Tiger Woods 09	62
Tom Clancy's EndWar	34
Wall*E	62
Wario Land: The Shake Dimension	54
WWE Smackdown! vs. RAW	26
Zubo	68

DVD* DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf eurem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder eurem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann könnt ihr diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schickt die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: DVD 11/2008, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

* Die N-ZONE-DVD ist in der „Magazin"-Variante nicht enthalten!

TOP-THEMA

Star Wars: The Force Unleashed (Wii)
- Willkommen auf der dunklen Seite der Macht!
- Die Kontrolle in euren Händen
- Jedi-Jagd
- Science-Fiction ohne Hightech

VORSCHAU

GC 2008: Messerundgang
GC 2008: Trailershow
Castlevania Judgment
Castlevania: Order of Ecclesia
Dinosaurier: Kampf der Giganten
Einsatz Erde
Elebits: The Adventures of Kai and Zero
Enchanted Folk and the School of Wizardry
Family Trainer
Gravity
Hard Working People
Kororinpa 2
Madden NFL 09
MotoGP 08
Petz Sports – Wilder Hunde-Spaß
Pictolmage
Pro Evolution Soccer 09
Puzzle Quest Galactrix
Rayman Raving Rabbids TV Party
Shaun White Snowboarding
Skate it
Tim Power
Time Hollow
Zubo

Wii
Shaun White Snowboarding

DS
MySims Kingdom
Trackmania

TEST

Wii
Samba de Amigo
Soulcalibur Legends
Dream Pinball 3D
Pool Party
Tischfußall 2008
Tiger Woods PGA Tour 2009 - All Play
Mega Man 9 (VC)

DS
Dream Pinball 3D
Spore - Wilde Kreaturen
Sonic Chronicles
Civilization Revolution
Space Invaders Extreme
Viva Piñata: Pocket Paradise

BONUS

Mario-Overload für VC
Family Trainer in Aktion
Spectrobes: Jenseits der Portale (engl. Entwicklertagebuch)
Lock's Quest (Gefechte)
Lock's Quest (Gebäude)

SPIELE-TRAILER

Age of Empires: Mythologies
de Blob
Dragon Ball Origins
Dream Pinball 3D
Guitar Hero: World Tour (Xbox-360-Editor)
Guitar Hero: World Tour (Xbox-360-Studio)
Hannah Montanta: Welttournee im Rampenlicht
Samba de Amigo
Sonic Chronicles
Spectrobes: Jenseits der Portale
Spore Creatures

Das aktuelle N-ZONE-DVD-Cover zum Ausschneiden findet ihr auf Seite 93 dieser Ausgabe!

UND ACTION!

CDs, DVDs, GAMES

29,-

KASPERSKY INTERNET SECURITY 2009
Limited Edition
Art. Nr.: 980 0184

44,-

WARHAMMER ONLINE
Art. Nr.: 979 5022

USK: Freigegeben ab 12 Jahren

Erhältlich ab 01.10.08

Setpreis

169,-

USK: Freigegeben ohne Altersbeschränkung

Nintendo DS LITE WHITE INKL. DR. KAWASHIMAS MEHR GEHIRNJOGGING
Art. Nr.: 107 2612, 965 7421

Erhältlich ab 23.10.08

Je 59,-

USK: Freigegeben ohne Altersbeschränkung

MOTO GP
Art. Nr.: 978 8405

Erhältlich ab 24.10.08

USK: Freigegeben ab 16 Jahren

MIDNIGHT CLUB Los Angeles
Art. Nr.: 979 4517

Angebote gültig ab 01.10.08. Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten.

KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN NICHT VORHANDEN, GLEICH BESTELLEN.

132 x IN DEUTSCHLAND Und einmal auch ganz in Ihrer Nähe. Wie nah, erfahren Sie unter: www.saturn.de

SATURN

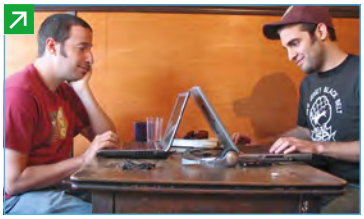
WIR HASSEN TEUER!

TOPS & FLOPS

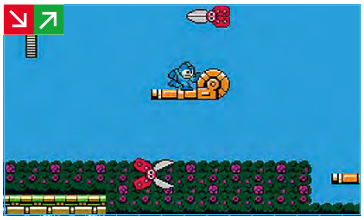
VORSCHAU IN LETZTER MINUTE
Wie spielt sich *GTA DS*? Während wir dies schreiben, ist Sebastian gerade zu Besuch bei Rockstar. Mehr auf Seite 32!

GEHEIM-EVENT
Am 2. Oktober soll Nintendo eine Pressekonferenz abhalten und dort neue Produkte vorstellen. Mario? Link? Huhu?

BÄÄÄÄÄÄM!
Auf www.bamaward.de wählt ihr die besten Spiele des Jahres. Verhelft *Smash Bros.*, *Mario Kart* und Co. zum Sieg!



WIR ZIEHEN DEN HUT!
Respekt: Die Entwickler von World of Goo haben kein Büro, arbeiten stattdessen im Café und sind nur zu zweit!



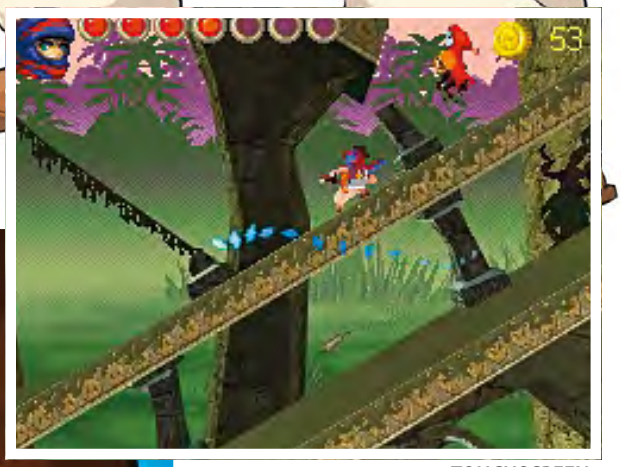
MEGA MAN – MEGA-SCHWER
Mega Man 9 ist ein richtig derber Brocken. Wer Nerven aus Stahl hat, wird mega-glücklich, Weicheier dagegen eher nicht.

PRINCE OF PERSIA: THE FALLEN KING

100 % Touchscreen – aber auch 100 % Spaß? So spielt sich der DS-Prinz!

Wir haben uns durch die ersten Abschnitte von *Prince of Persia: The Fallen King* gespielt. Unser Eindruck: Das neue optische Gewand steht dem Prinzen ausgezeichnet zu Gesicht. Was die Steuerung betrifft, hatten wir allerdings eher Zweifel, ob der Touchpen wirklich das beste Instrument ist: Rasche Schwertmanöver und Sprünge sind mit dem Steuerkreuz wesentlich besser ausführbar – oder nicht? Wir können euch beruhigen: Die Navigation funktioniert einwandfrei und erinnert an *Zelda: Phantom Hourglass*. Rätsel gibt es zwar bei *The Fallen King*, allerdings beschränken sich diese in den ersten drei Abschnitten noch auf das typische „Drück hier einen Schalter, damit sich dort eine Tür öffnet."-Einerlei. Wir erwarten dennoch ein gutes DS-Epos mit anständiger 3D-Polygon-Grafik. **(ck)**

DS | ACTION-ADVENTURE | Hersteller: Ubisoft, **Termin:** Winter 2008



TOUCHSCREEN TOTAL
Der DS-Prinz wird komplett mit dem Touchpen gespielt. Gut gelöst!

EINFACH HÜBSCH
Grafisch gibt sich The Fallen King keine Blöße.

NEWS-TICKER

+++ CSU RUDERT ZURÜCK Nach der Killerspiel-Attacke (siehe Interview auf Seite 10) kommentiert CSU-Sprecher Prof. Dr. Hans Gerhard Stockinger gegenüber dem Branchenmagazin gamesmarkt.de: „Die Computerspiele-Industrie ist und bleibt herzlich willkommen in Bayern. Wir unterstützen gern auch weiterhin Strategie-, Sport- oder Unterhaltungsspiele, aber keine Spiele, in denen es grausame Gewalttätigkeiten gibt, die die Würde des Menschen verletzen."

+++ NOCH 'N MUSIKSPIEL Am 14. November kommt Midways Musikspiel *PopStar Guitar* für Wii in den Handel. *PopStar Guitar* wird mit der AirG geliefert – ein Gerät, das in Verbindung mit der Wii-FB eine Luftgitarre darstellen soll. Bands wie 3 Doors Down, Simple Plan und Blink 182 werden mit Songs im Spiel auftauchen. **+++ UND NOCH EINS** Laut mtv.com plant Activision mit DJ Hero bereits den nächsten Musik-Hit. Der Lizensierungs-Prozess für die Tracks sei ein Albtraum gewesen. **+++**

TÜFTELN MIT DEN CRAZY MACHINES

Gewinnt das ultimative Sammler-Unikat: einen DS Lite mit eurem Namen!

Bei den sogenannten Crazy Machines dreht sich alles um Kettenreaktionen: Eine Kugel fällt runter, der Aufprall setzt einen Holzwagen frei, der dann eine Reihe voller Dominosteine purzeln lässt, und das wiederum beeinflusst ... Ihr merkt schon, alles hat eine Verbindung! Wir verlosen diesmal einen Nintendo DS Lite im exklusiven Design: euer Name steht drauf! Dazu gibt's noch ein *Crazy Machines* für Nintendo DS. Wie ihr am Gewinnspiel teilnehmen könnt, lest ihr auf Seite 96. Kennzahl für dieses Gewinnspiel ist „62". Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluss ist der 31. Oktober 2008. **(ck)**

DEINE Wii...

GUITAR HERO: WORLD TOUR

Eure eigene Rockband für 200 Euro – und sie spielt sogar live!

Noch warten wir auf die offizielle Ankündigung der Preise für *Guitar Hero: World Tour*. Nach dem Preisschock bei *Rock Band*, wo das Bundle aus Instrumenten und Spiel anfangs 250 Euro kostete, schauen Fans mit einer gewissen Unruhe auf die Entscheidung von Activision. Laut aktuellen Händlerangaben (Quellen: www.sqo-ops.de, www.amazon.de) gibt es zum einen das „Guitar Bundle", bestehend aus Spiel und Gitarre, für unter 100 Euro. Das „Super Bundle" mit allen Instrumenten (Gitarre, Drumset, Mikrofon) und dem Spiel soll demnach etwa 200 Euro kosten. Einzeln wird das Spiel für 60 Euro erhältlich sein, das Mikrofon ist für 20 Euro veranschlagt. Kein günstiger Spaß – ist euch die Wohnzimmer-Band die Investition wert? Keine Informationen hat sich Activision derweil über *Guitar Hero On Tour: Decades* für den DS abringen lassen. Wir erwarten trotzdem einen Release für das bevorstehende Weihnachtsgeschäft. **(ck)**

Wii | GESCHICKLICHKEIT | Hersteller: Activision, **Termin:** 06. November 2008

EINE NEWS, ZWEI MEINUNGEN

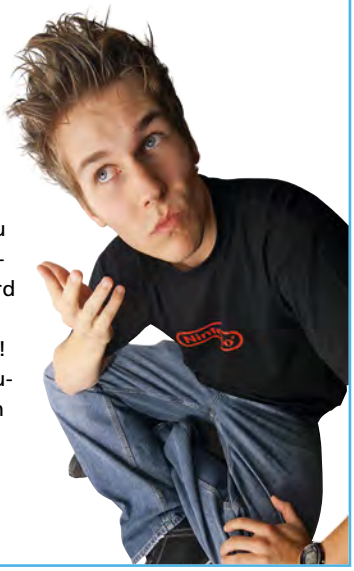
ATTACKE AUF NINTENDO? XBOX 360 GÜNSTIGER ALS Wii

Die Wii ist nur noch die zweitgünstigste aktuelle Konsole auf dem deutschen Markt. Microsoft bietet die Xbox 360 Arcade (ohne Festplatte) ab sofort für nur noch 180 Euro an (vorher: 200 Euro). Die Xbox 360 Premium mit 60-GB-Festplatte kostet 240 Euro (vorher: 270 Euro), die Elite mit 120-GB-Festplatte 300 Euro (70 Euro Ersparnis). Steht Nintendo jetzt unter Zugzwang?

CHRISTOPH KRAUS KOMMENTIERT:

Die Wii wird aus den Läden gerissen und Nintendo kommt mit der Produktion nicht hinterher. Das ist ein Fakt. Muss die Konsole also im Preis gesenkt werden? Absolut nicht! Dank *Wii Music*, *Animal Crossing* und den Dauerbrennern *Wii Fit*, *Mario Kart Wii* und *Wii Play* hat Nintendo starke Asse im Ärmel, die das Weihnachtsgeschäft ohnehin schon genug „rocken" werden. Da muss keine „Jetzt nur noch 199 Euro!"-Aktion erfolgen, um die Wii noch mehr zu stärken. Eine solch aggressive Marketing-Kampagne würde nur zu noch mehr glücklosen Kunden führen, die letzten Endes keine Konsole abbekommen, weil es zu wenige gibt. Doch langsam, aber sicher würde ich mir bei Nintendo Gedanken machen, ob die Hardcore-Gamer vielleicht zur Xbox 360 abwandern könnten. *Banjo-Kazooie* hat jedenfalls schon lange meine Lust geweckt!

TIMO PAPE KOMMENTIERT:



Microsoft hat anscheinend gemerkt, dass man nur so eine Chance hat, einigermaßen mit Nintendo mitzuhalten. Denn seit der letzten Preissenkung auf 199 Euro und vor allem seit der globalen Kritik an Nintendos Casual-Schiene hat Microsofts Konsole erheblich an Attraktivität gewonnen! Denn sie bietet mehr Core-Spiele, als man zocken kann, und schlägt die Wii grafisch natürlich noch um Längen! Nintendo hat momentan finanziell zwar nichts zu befürchten, da man einfach eine gewaltige Zielgruppe anspricht und etliche Meilen Vorsprung hat, doch auf längere Sicht könnte Microsoft durchaus erstarken und Nintendo vielleicht auch irgendwann einholen. Den Preis der Wii fand ich persönlich von Anfang an okay; hier stehen die Japaner keineswegs unter Zugzwang – das belegen schon die Verkaufszahlen. Allerdings sollte man – ja, ja, blabla – vermeiden, immer mehr Fans zu verlieren, indem man sie den Gelegenheitsspielern opfert, denn auch dieser Trend wird sicher irgendwann zu Ende gehen. Besonders bei *Resident Evil 5* blutet mir das Herz! Wieso kommt die zeitweise Nintendo-exklusive Serie plötzlich nur noch für PlayStation und eben Xbox 360 raus? Nein, Nintendo, ihr steht nicht unter Zugzwang, aber hört bitte trotzdem endlich auf, uns Fanboys zu enttäuschen!

STATISTIK

Nichts als harte Fakten zur Entstehung der N-ZONE 11/08

ERÖFFNUNG DES MONATS:
Sascha, Alex und Felix, bekannt als ehemalige N-ZONE-Redakteure, sind seit Ende September stolze Betreiber eines eigenen Spieleladens in Nürnberg. Der Name ist Programm: In der „Wunderlampe" gibt's die volle Ladung für Profizocker, Familienspieler oder Gelegenheits-Gamer. Wer mal in der Gegend ist, besucht den Shop am Egidienplatz 1 in Nürnberg.

DISCOUNT-PREISSCHLACHT DES MONATS:
Im Sommer gab's beim Discounter Lidl einen Wühltisch voller Ramsch-Games, von denen wir noch nie zuvor etwas gehört haben. Jetzt kontert ALDI mit 14 neuen Wii-Spielen, darunter *Sega Bass Fishing*, *Harry Potter*, *Tony Hawk's Downhill Jam* und *Spider-Man 3*. Punktsieg für ALDI! Auch beim Preis schlagen die Albert-Brüder den gelben Konkurrenten. 2:0 für ALDI!

NÜTZLICHSTES GAMEPLAY-FEATURE DES MONATS:
Wahlweise wird bei *Grand Theft Auto: Chinatown Wars* das Spiel automatisch gespeichert, sobald ihr den Handheld zuklappt. Ideal für den schnellen Zock in Bus und Bahn!

HEIKELSTES GAMEPLAY-FEATURE DES MONATS:
Ebenfalls bei *GTA* auf dem DS gibt es ein komplexes Wirtschaftssystem mit Angebot, Nachfrage und dynamischen Marktschwankungen. Die Ware: allerlei harte Drogen. Oje!

POKÉMON PLATIN

Die Perl- und Diamant-Recycling-Edition

Die Japaner reißen immer noch alles aus den Regalen, was im Entferntesten an ein Pokémon erinnert. Neuester Fall: die *Pokémon Platin*-Edition. An den ersten beiden Verkaufstagen wanderten in Japan stolze 967.000 Einheiten des neuen Rollenspiels über die Ladentheke, damit dürften sich die Entwicklungskosten schon innerhalb der ersten zehn Minuten wieder eingespielt haben. Besonders spannend dürften die Spiele deshalb sein, weil man Dialga und Palkia im Doppelpack sammeln kann. Auch genial: Giratina (Nr. 487) lässt sich finden. Wir haben bereits mit dem Zocken begonnen und bereiten den Importtest für die nächste N-ZONE vor. **(ck)**

DS | ROLLENSPIEL | Hersteller: Nintendo, **Termin:** 2009

KORORINPA

Ein eher unbekanntes Wii-Spiel bekommt einen Nachfolger.

Vergangenes Jahr erschien für die Wii das Geschicklichkeitsspiel *Kororinpa*, in dem man eine Murmel zum Ziel lotsen musste. Entwickelt wurde das Spiel von Hudson Soft, den Machern der *Mario Party*-Serie. Mehr als 100 neue Spielabschnitte soll *Kororinpa 2* bieten, außerdem wird das Balance-Board unterstützt, um zehn extra entworfene Levels durch Neigungen und Verrenkungen des Körpers zu spielen. Außerdem mit dabei: frische Gameplay-Elemente, ein Stage-Editor, Level-Tausch durch Wii Connect24 sowie ein Mehrspielermodus, der erstmals ein gleichzeitiges Murmeln ermöglicht. An der Grafik hat Hudson ebenfalls geschraubt – jetzt ist wenigstens der kitschige Kinderzimmer-Look einem reiferen Design gewichen. Übrigens: Den ersten Teil gibt es jetzt oft zum Niedrigpreis. Wer's findet, bekommt gute Wochenend-Unterhaltung geboten. **(ck)**

Wii | GESCHICKLICHKEIT | Hersteller: Konami, **Termin:** 1. Quartal 2009

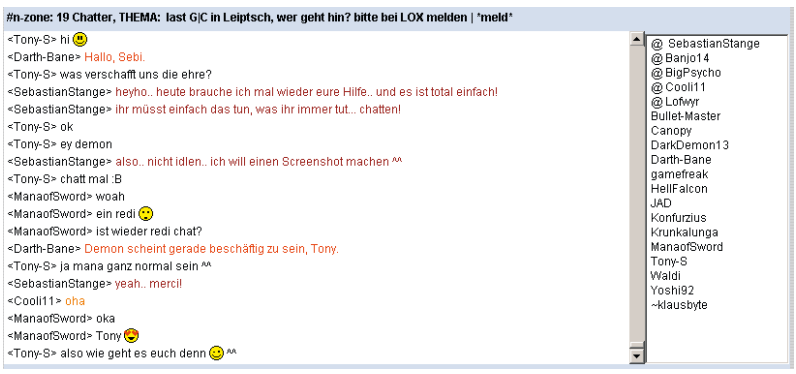
WIRD SPASSIGER DENN JE...

IN EIGENER SACHE

PRAKTIKANTEN GESUCHT!
Ihr seid volljährig, schreibt gerne und auch gut, widmet euch schon seit Jahren dem Thema Videospiele und habt Lust, mindestens drei Monate – bei entsprechender Eignung gerne auch länger – in der N-ZONE-Redaktion zu verbringen? Dann bewerbt euch bei uns mit Lebenslauf und Probeartikeln – per Mail (redaktion@n-zone.de) oder Brief an

Computec Media AG
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

REDAKTIONS-CHAT:
Das nächste Plauderstündchen mit dem N-ZONE-Team findet am 31. Oktober 2008 zwischen 16 und 17 Uhr statt. Meldet euch bei www.n-zone.de an und chattet mit!



AN DER HIGHSCHOOL IST DIE HÖLLE LOS

Kreeeeeisch! Mädels fallen reihenweise um – es ist wieder Musical-Mania!

Hey, ein neuer Action-Film mit Pierce Brosnan!", dachten sich viele Bond-Fans, als *Mamma mia!* im Kino lief. Zum Schluss war's dann doch ein Musical. Aber das war überraschend unterhaltsam – und jetzt gibt's musikalischen Nachschlag in Form von *High School Musical 3: Senior Year*. Und diese Premium-Preise könnt ihr bei uns gewinnen (wenn die Wii jetzt bloß Blu-rays abspielen könnte!):

3x High School Musical 3: Senior Year Dance (Wii)
3x Kino-Freikarte für High School Musical 3: Senior Year
1x High School Musical Remix (Blu-ray)
1x High School Musical 2 Extended Dance Edition (Blu-ray)

Wie ihr am Gewinnspiel teilnehmen könnt, lest ihr auf Seite 96. Kennzahl für dieses Gewinnspiel ist „61". Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluss ist der 30. September 2008. **(ck)**

ATARI VERLEIHT FLÜÜÜÜGEL

Breakdancen mit Red Bull BC One, gewinnen mit Atari und N-ZONE

Red Bull BC One ist das offizielle DS-Spiel zu den gleichnamigen Breakdance-Turnieren. Laut Pressetext sollen „16 der talentiertesten B-Boys der Welt nach dem K.o.-Prinzip dort antreten, um den Besten zu ermitteln". Das wollen wir an dieser Stelle einfach mal so stehen lassen, denn den Test präsentieren wir euch in der kommenden N-ZONE. Bis dahin könnt ihr zwei brandneue Nintendo DS Lite im exklusiven *Red Bull BC One*-Look gewinnen. Außerdem spendiert Atari ein dickes Wii-Spielepaket, bestehend aus *BC One*, *Obscure II*, *Asterix bei den Olympischen Spielen*, *Namco Museum Remix*, *Jenga* und *Alone in the Dark*. Wie ihr am Gewinnspiel teilnehmen könnt, lest ihr auf Seite 96. Kennzahl für das Gewinnspiel ist „60". Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluss ist der 31. Oktober 2008. **(ck)**

BÄM! – DER GAMES AWARD

Abstimmen und gewinnen beim Spiele-Mega-Event!

Was sind die besten Spiele des Jahres? Wir suchen zusammen mit euch die coolsten Games in acht Kategorien – darunter „Adrenalin" (u. a. mit *Super Smash Bros. Brawl*), „Intelligenz" (u. a. mit *Panzer Tactics DS*), „Atmosphäre" (u. a. mit *Okami*), „Kopf" (u. a. mit Mario und den Raving Rabbids) und „Party" (u. a. mit *Mario Kart Wii* und *Guitar Hero III*). Unter www.bamaward.de könnt ihr selbst für eure Favoriten stimmen und ihnen zum Sieg verhelfen. Zu gewinnen gibt's auch noch was, darunter ein nagelneuer LCD-TV von Samsung sowie 50 Eintrittskarten für die Verleihung der Awards am 7. November im Theater am Tanzbrunnen in Köln und die anschließende VIP-Party. Geladen sind Gäste aus Politik, Wirtschaft, Industrie und der Showbranche. **(ck)**

BÄM!
DER GAMES AWARD

INTERVIEW MIT JOACHIM HERRMANN

Der „Spielekiller" von der CSU stand uns Rede und Antwort.

Herr Minister Herrmann, Sie fordern ein Herstellungs- und Vertriebsverbot für sogenannte Killerspiele. Wie definieren Sie diese?
Im Unterschied zu vielen normalen Computerspielen haben Killerspiele menschenverachtende Gewalt zum Gegenstand. Der Spieler bringt virtuell, aber aktiv andere Menschen auf teilweise bestialische Art und Weise um. Deshalb bin ich für ein Herstellungs- und Verbreitungsverbot solcher Spiele.

Sie wollen die Herstellung dieser Spiele in Deutschland verbieten. Welche „Killerspiele" sind Ihres Wissens nach in Deutschland bereits produziert worden?
Ich fordere nicht nur ein Herstellungs-, sondern auch ein Verbreitungsverbot virtueller Killerspiele. Deshalb ist die Frage, wo Killerspiele produziert werden, unerheblich.

Es fällt auf, dass es kaum Politiker gibt, die gegen TV-Serien oder Kinofilme mit gewalttätigem Inhalt vorgehen wollen – etwa Krimis oder James-Bond-Filme. Gibt es nach Ihrer Auffassung Unterschiede im kulturellen Wert von Filmen, Büchern, Musik und Games?
Gewaltverharmlosende und gewaltverherrlichende Darstellungen in Filmen sind nach Paragraph 131 Strafgesetzbuch bereits verboten. Dieser Straftatbestand ist aber nicht auf Computerspiele zugeschnitten und muss entsprechend geändert werden. Killerspiele unterscheiden sich von anderen Darstellungen darin, dass der Spieler aktiv ins Geschehen eingreift. Dadurch steigt bei labilen Persönlichkeiten die Gefahr, dass sie sich mit dem Spielinhalt so identifizieren, dass sie solche Erlebnisse auch in die reale Welt tragen.

In einem Interview mit der ZEIT beklagen Sie, dass 18jährige Computerspiele an „17-, 16-, 15jährige" weitergeben. Fordern Sie demzufolge auch ein Herstellungs- und Vertriebsverbot für Alkohol und Tabakwaren?
Nein.

Die Fragen stellte Petra Fröhlich. Das vollständige Interview findet ihr auf www.pcgames.de.

games VOTE.de

Deine

Das ist GamesVote:

Schnell: Eine Grundbewertung ist in maximal 30 Sekunden erledigt.

Einfach: Die Bedienung erfolgt mit komfortablen Schiebereglern und selbsterklärenden Menüs.

Mächtig: Die Datenbank erlaubt vielfältigste Auswertungen und Statistiken.

Im Jahr 2007 kauften 13 Millionen Deutsche mehr als 50 Millionen Spiele.

Nur: Wo sind die alle? Hier!

Bewertungen für Hotels, Lehrer oder Restaurants abzugeben, gehört mittlerweile zum Internet-Alltag. Computecs neues Portal GamesVote ermöglicht jetzt die Bewertung von Computer- und Videospielen und ist dabei explizit auf Schnelligkeit und Komfort ausgelegt.

Die Spiele bewerten und kommentieren Sie in sechs klassischen Disziplinen (Grafik, Sound, Steuerung, Atmosphäre, Singleplayer, Multiplayer) – ganz einfach mit Schiebereglern.

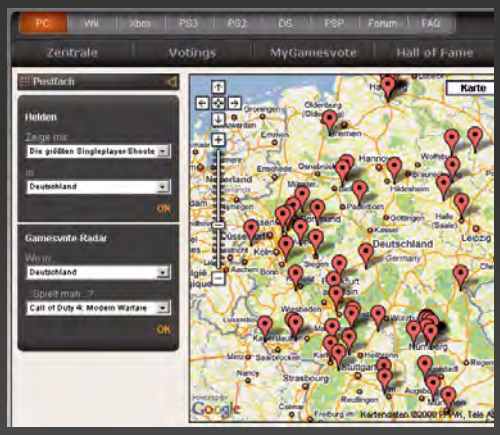
Spiel suchen, auf „Vote" klicken, Wertung einstellen, fertig.

Für die Profis unter Ihnen stehen zusätzlich umfangreiche Bewertungs- und Auswertungs-Tools zur Verfügung.

Stimme zählt!

Community

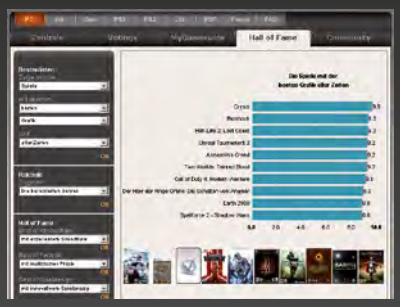
GamesVote bietet Ihnen viele attraktive Community-Features. Auf speziellen Landkartenansichten werden spannende Statistiken ausgegeben, wie z. B. die größten Rennspiel-Fans in Bayern oder die Verbreitung von WoW-Spielern in Österreich.



Gesellige Gamesvoter haben unzählige Möglichkeiten:

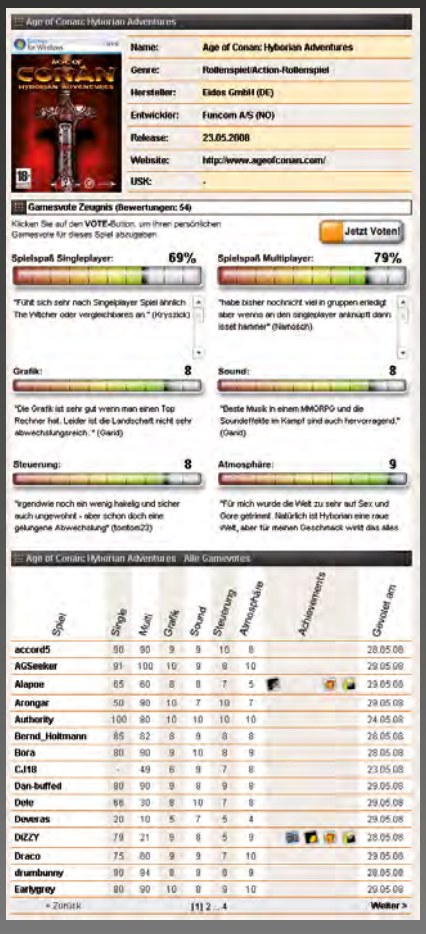
- Neue Freunde kennenlernen
- Gleichgesinnte in der Region entdecken
- Nachrichten versenden und miteinander diskutieren
- Profile und Meinungen aller User einsehen

Hall of Fame



Welches sind die besten Spiele aller Zeiten, die beliebtesten Genres und die besten Publisher? Welche Spiele haben die beste Technik, das beste Design und die spannendsten Extras? Die Antworten darauf finden Sie in der Hall of Fame. Doch auch der GamesVote-Pranger bietet neue Erkenntnisse, wie beispielsweise die Spiele mit den längsten Ladezeiten, mit technischen Fehlern oder der kompliziertesten Bedienung.

Votings

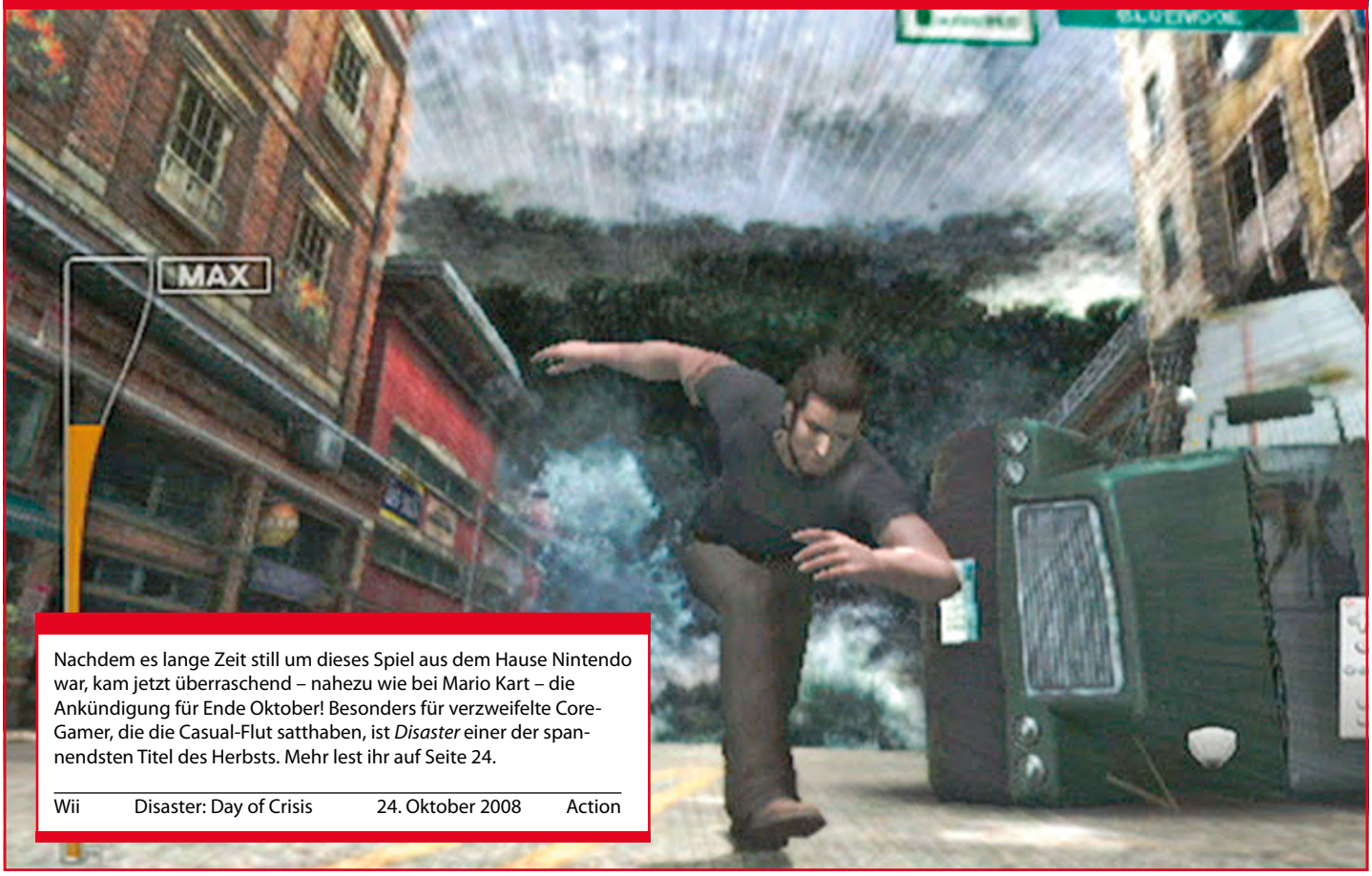


Das Plus an GamesVote sind die Extrapunkte, die Sie optional für besonders gute oder auch schlechte Leistungen der Spiele vergeben können: brillante Musik, jämmerliche Übersetzung, geniale Physik-Effekte, lange Eingewöhnungszeit, viel zu kurze Spielzeit, alberne Dialoge – all das können Sie per Mausklick belohnen oder anprangern. Daraus ergeben sich aussagekräftige Diagramme wie die Top 10 der Spiele mit den cleversten Gegnern oder die besten Adventure-Games des Jahres 2005 ... oder viele hundert Kombinationen mehr.

MOST WANTED!

Hier findet ihr kurz und knapp Infos zu den wichtigsten kommenden Spielen.

DISASTER: DAY OF CRISIS — Wii



Nachdem es lange Zeit still um dieses Spiel aus dem Hause Nintendo war, kam jetzt überraschend – nahezu wie bei Mario Kart – die Ankündigung für Ende Oktober! Besonders für verzweifelte Core-Gamer, die die Casual-Flut satthaben, ist *Disaster* einer der spannendsten Titel des Herbsts. Mehr lest ihr auf Seite 24.

Wii	Disaster: Day of Crisis	24. Oktober 2008	Action

CASTLEVANIA — Wii DS

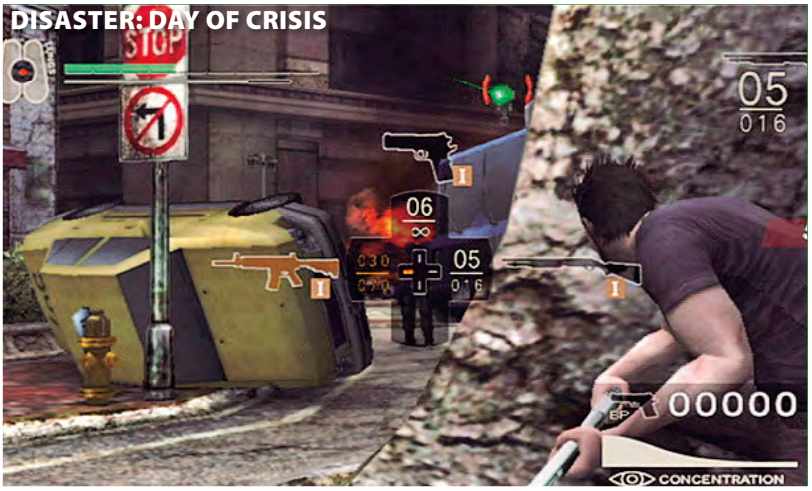
Sowohl für die Wii als auch den DS erscheinen in absehbarer Zeit neue Castlevania-Titel. Während auf der Wii fleißig gekloppt wird, bietet die DS-Fassung klassisches Castlevania-Gameplay mit einigen coolen Innovationen. Unsere ersten Eindrücke waren sehr gut!

Wii	Castlevania Judgment	Anfang 2009	Beat'em Up
DS	Castlevania: Order of Ecclesia	November 2008	Action

POKÉMON PLATIN — DS

Kürzlich in Japan veröffentlicht: Es wird nicht mehr allzu lange dauern, bis auch wir hierzulande wieder dem Sammelwahn verfallen dürfen. Der Import-Test des Spektakels hat es um Haaresbreite nicht mehr in die euch vorliegende Ausgabe geschafft, doch im nächsten Heft erfahrt ihr dafür umso mehr darüber. Versprochen!

DS	Pokémon Platin	Anfang 2009	Rollenspiel



IN ALLER KÜRZE

Hier findet ihr Screenshots zu Spielen, die es aus Zeit- oder Platzgründen nicht mehr in die vor euch liegende Ausgabe der N-ZONE geschafft haben. Hinter dem Spieletitel seht ihr unsere Einschätzung bezüglich des jeweiligen Spiels. Wie gewohnt vergeben wir hier maximal fünf Punkte.

CRASH BANDICOOT: HDM (Wii)
Einschätzung: ●●●●○

HARD WORKING PEOPLE (Wii)
Einschätzung: ●●●○○

MUSHROOM MEN (Wii)
Einschätzung: ●●●●○

LOST IN BLUE (Wii)
Einschätzung: ●●●●○

DER VORSCHAUTEIL

Wii

18 Animal Crossing
24 Disaster: Day of Crisis
30 Rayman Raving Rabbids TV-Party
29 Shaun White Snowboarding
26 Smackdown! vs. RAW 2009
31 Spyro: Dawn of the Dragon
22 Star Wars: Clone Wars
28 The Conduit

DS

39 Dementium: Die Anstalt
38 Dragon Ball Origins
32 Grand Theft Auto: Chinatown Wars
36 Spectrobes: Jenseits der Portale
39 The Whispered World
34 Tom Clancy's EndWar

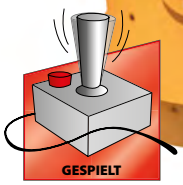
MOST-WANTED-CHARTS

Platz	*	Titel	Monate
1	1	Animal Crossing: City Folk	3
2	3	Wario Land: The Shake Dimension	3
3	5	Pikmin 3	2
4	Neu	Disaster: Day of Crisis	1
5	4	Wii Sports Resort	3

Platz	*	Titel	Monate
1	1	Fire Emblem DS	9
2	2	GTA: Chinatown Wars	3
3	3	Kirby Super Star Ultra	6
4	5	Sonic Chronicles	4
5	Neu	Pokémon Platin	1

ANIMAL CROSSING: CITY FOLK

Hier ist euer City-Guide: Willkommen in der Weltstadt der Herzen!



TEXT
Christoph Kraus

LAYOUT
David Mola

BILDER
Nintendo

FAKTEN

- In Australien lautet der Untertitel Let' s go to the City
- Steuerung per Zeiger oder Analogstick
- Ihr könnt auch als Mii spielen
- WiiSpeak-Mikrofon separat erhältlich
- Darstellung in 16:9 und 480p

BUSFAHRT INS GLÜCK

Na gut, das Wörtchen „Busbahnhof" wäre übertrieben, aber zumindest gibt es eine Haltestelle in *Animal Crossing: City Folk*. Dort beginnt sozusagen euer großes „Abenteuer", nachdem euch Chauffeur Käpten in euer neues Domizil kutschiert hat. Eine von vielen netten Neuerungen im Wii-Städtchen: Im Kino könnt ihr euch Filme ansehen und dadurch neue Emotionen „erlernen". Den anderen Bewohnern zeigt ihr dann auf Knopfdruck, wie ihr gerade drauf seid. Ist euch zum Weinen zumute, wollt ihr eure Nachbaren mit einem breiten Grinsen anlachen oder habt ihr keine Lust auf jedwede Gefühlsäußerung? Es liegt in eurer Hand! In eurer Stadt gibt's darüber hinaus einen Friseurladen, der auch diesmal wieder von der adretten Trude betreut wird. Sie verpasst euch auf Wunsch einen neuen Look oder verändert eure Frisur – wie wär's zum Beispiel, als Mii herumzulaufen? Wir zücken die volle Innovations-Wertung, denn die Entwickler von Nintendo haben sich wirklich Gedanken gemacht, mit welchen Kleinigkeiten sie bei uns Spielern punkten können.

INNOVATIONS-FAKTOR: ●●●●●

CHRISTOPH KRAUS:
Wenn man die Bilder auf diesen drei Seiten betrachtet, fallen einem nur unwesentliche Änderungen am Design von *Animal Crossing* auf. Nintendo geht aber völlig zu Recht nur behutsam an das Original-Gameplay ran – die Verbesserungen liegen eher im Detail. Mit der Integration von Voice-Chat ergeben sich beispielsweise völlig neue Möglichkeiten in der Online-Kommunikation. Technisch macht zwar die Wii-Simulation augenscheinlich nicht viel her, aber auf HD-Fernsehern kommt das Spiel trotzdem gut rüber – 480p-Auflösung und Breitbildmodus sei Dank. Freu ich mich drauf? Klar!

WIE HEISST ES DENN NUN?

Was für eine Überraschung: Nintendo hat den Titel des *Animal Crossing*-Wii-Debüts geändert, jedenfalls für den australischen Markt – und möglicherweise auch für Europa. Das geht aus einem Eintrag im Classification Board des Australian Government hervor. Statt *City Folk* als Untertitel zu verwenden, soll das Spiel in diesen Kontinenten *Let's Go to the City* heißen. Weil aber die finale Verpackung noch nicht veröffentlicht wurde, belassen wir den Titel in dieser N-ZONE noch als *Animal Crossing: City Folk*.

Australian Government

OLLE BUDE? Ganz und gar nicht: Das Museum motiviert zum Weiterspielen.

DAS MUSEUM

Wer fleißig in der Welt von Animal Crossing unterwegs ist, stößt im Minutentakt auf die tierischen Sammlerschätze: Gemeint sind uralte Fossilien, Insekten, Spinnen und Wasserbewohner, die ihr anschließend bei der Nachteule Eugen abgeben könnt. Einen Obolus gibt es für eure Spenden ans Museum zwar nicht, dafür dürft ihr euch brav auf die Schulter klopfen, denn ihr habt der Allgemeinheit einen ehrenvollen Dienst erwiesen. In der Wii-Version haben wir nicht allzu viele Unterschiede zu den bisherigen Museen gefunden: Die Ausstellungsräume scheinen sich keinen Deut verändert zu haben – nur die Exponate an sich. Bei allen, die mit der „Jeden Tag 5 Minuten"-Spielweise von *Animal Crossing* aber nicht allzu viel anfangen könnten, dürfte allerdings rasch Ernüchterung herrschen. Denn um die vollständige Sammlung euer Eigen zu nennen, dürfte ein gutes Vierteljahr draufgehen. Übrigens: Genauso wie die DS-Version wird auch *City Folk* KEINE sammelbaren NES-Spiele beinhalten, wie es noch zu GameCube-Zeiten der Fall war. Nintendo wäre allerdings (wirtschaftlich betrachtet) nicht besonders klug, diese zu integrieren, denn wozu bräuchte man sonst die Virtual Console?!

INNOVATIONS-FAKTOR: ●○○○○

DAS IST WiiSPEAK!

Schappschuss: So groß ist das Wii-Mikrofon!

Das WiiSpeak-Mikrofon ist klein, sehr klein! In unserem Größenvergleich ist das Zubehör kaum höher als der Fingernagel des Daumens. Die Länge ist vergleichbar mit einem herkömmlichen Feuerzeug. Ihr müsst euch also keine Sorgen machen, dass der Fernseher verschandelt wird, denn das Zubehör ist wirklich kompakt. Übrigens: Zwischen dem 2. und 4. Juli hat sich Nintendo offenbar mehrere Alternativ-Namen für das WiiSpeak-Mikrofon rechtlich schützen lasen. Hätten euch die folgenden Konzepttitel besser gefallen?

Wii to Wii, Wii2Wii, WiiFriend, WiiTalk

Wir glauben, WiiSpeak passt da schon ziemlich gut! Es wird übrigens erwartet, dass das Zubehör in den USA knapp 20 Dollar kosten wird. In Europa rechnen wir entsprechend mit einem Preis unter 20 Euro.

SEBASTIAN STANGE:
Nein danke, da passe ich. Für mich sind Videospiele eine Freizeitbeschäftigung – etwas, womit ich mich einige Zeit beschäftige und das Anfang und Ende hat. *Animal Crossing* ist jedoch eine Lebenssimulation, die am besten täglich gespielt werden muss. Viele Sachen brauchen eine kleine Ewigkeit, um sie zu erreichen, und das mag motivierend sein, ich mag es aber überhaupt nicht. Ich treffe mich lieber mit meinen Freunden, anstatt via WiiSpeak mit ihnen zu labern.

DIE STEUERUNG

Wie auf dem DS gibt es zwei Arten, eure Figur zu bewegen: Einerseits ganz traditionell mit dem Analogstick, andererseits via Zeiger-Funktion der Wii-Fernbedienung. So lässt sich *Animal Crossing* also auch spielen, wenn ihr kein Nunchuk parat habt: Einfach auf den Punkt zeigen, wohin sich euer Charakter bewegen soll und A- und B-Taste gedrückt halten – schon rennt ihr. Auch die Verwaltung eures Gegenstands- und Brief-Archivs gestaltet sich ganz simpel: Mit dem Zeiger klickt ihr auf die Items, die ihr verschieben oder einsetzen wollt, und bestätigt mit einem Klick auf den A-Button. Das schlägt die leicht umständliche GameCube-Steuerung um Längen. Nach unserem Anspielen hatten wir übrigens sofort unseren Liebling auserkoren: die Steuerung via Analogstick! Die Wii-FB-Variante entpuppte sich als nicht ganz so elegant, da ihr häufig Bäume „umschiffen" müsst – dazu braucht ihr etwas Eingewöhnungszeit. Gegenüber *Animal Crossing: Wild World* gibt es zwar nicht allzu viele Verbesserungen, aber die wenigen Wii-Neuerungen sind wirklich gelungen.

INNOVATIONS-FAKTOR: ●●●○○

TIMO PAPE:
Ich hatte das Glück, das neue *Animal Crossing* anspielen zu dürfen, und konnte mir schon mal eine Vorabmeinung bilden. Die beiden verschiedenen Steuerungsmöglichkeiten funktionieren beide einwandfrei, auch wenn ich persönlich die Nunchuk-Variante bevorzuge. Außerdem sah die Grafik trotz eines ziemlich großen Screens gestochen scharf aus – schon beeindruckend. Besonders gespannt bin ich auf die Umsetzung von WiiSpeak und ich hoffe, dass das Spiel noch vor Weihnachten erscheinen wird, denn bisher bin ich noch *Animal Crossing*-Jungfrau, doch diesmal werde ich auch zuschlagen und in diese bunte Welt eintauchen!

VIDEOGAMES ZONE.de COMMUNITY

Das sagen unsere Online-User:

Lucyi: Ist das eigentlich so eine Art Grundsatz, dass alle *Animal Crossing*-Spiele schrottig aussehen müssen? Ich habe bisher keinen Ableger der Serie gespielt und bin noch extremst skeptisch. Werde wohl erstmal die eine oder andere Kritik abwarten.

SkAMaRcOoOoO: Ich will mehr mit den Möbeln interagieren, das hat mir schon beim DS gefehlt. Ich möchte zum Beispiel mit dem Billardtisch auch Billard spielen und wenn es wieder so kleine Space-Autos gibt, will ich mit denen rumfahren können. Sonst macht das ja gar keinen Sinn, oder? Das wäre doch lustig, wenn jeder mit so einem Mini-Car rumfahren würde und ein Ferrari eine Million Sternis kosten würde. Dann könnte man damit protzen und wenn man den Schlüssel stecken ließe, dann würde manchmal das Auto geklaut. Oh, tut mit leid, ich bin wieder in meine Fantasy-Welt abgedriftet, aber das passiert mir immer bei *Animal Crossing*!

TristanMueller: Ich denke nicht, dass man die *Animal Crossing*-Reihe als Gelegenheitsspiel bezeichnen kann. Das erste *Animal Crossing* ist zu einer Zeit erschienen, in der man das Wort Casual Game noch gar nicht kannte! Das Gameplay ist viel zu tiefgreifend, als dass es für Nichtspieler geeignet wäre (jedenfalls wenn man das Spiel voll auskosten will). Die Grafik sieht aber echt wie ein Mix aus GameCube und DS aus. Ob man das positiv oder negativ aufnimmt, muss jeder für sich selbst wissen. Wahrscheinlich ist das aber noch nicht die endgültige Version des Spiels und deshalb können wir uns bestimmt auf die eine oder andere Verfeinerung freuen.

SybotLV5: Ich fand die Grafik auf dem DS ganz okay. Gut, für Wii passt's dann wieder nicht, aber ich bin nicht so der Grafik-Fanatiker, also hol ich's mir trotzdem.

THOMAS EDER:
Meinen Spielegeschmack trifft *Animal Crossing* nicht wirklich. Als Action-Fan brauche ich was zum Ballern, was Spannendes mit dichter Story oder ein gutes Rennspiel mit vielen Tuning-Möglichkeiten. Ein Spiel, in dem ich ein halbes Jahr benötige, bis die Früchte meiner Arbeit sichtbar sind, ist deshalb nicht so mein Ding. Aber ich kann die Begeisterung für *Animal Crossing* verstehen, wenn man die Sims mag und an Simulationen Gefallen findet. Und auf der Wii sammelt Nintendos Lebenssimulation allein schon deshalb Pluspunkte, weil WiiSpeak mit dabei ist.

„Ihr könnt auch eine handelsübliche USB-Tastatur anstöpseln, um zu chatten."

DIE TECHNIK

Habt ihr schon gewusst, dass ihr zum Plaudern in *Animal Crossing: City Folk* nicht zwangsläufig das WiiSpeak-Mikrofon verwenden müsst, sondern auch per Bildschirmtastatur kommunizieren könnt? Und weil die Eingabe langer Briefe mit der Wii-Fernbedienung etwas umständlich ist (in etwa vergleichbar mit dem Verfassen von Wii-Mails), könnt ihr auch eine handelsübliche USB-Tastatur anstöpseln. In unserem Test hat sich jedenfalls bewahrheitet, dass man um die Anschaffung eines entsprechenden Zubehörs nicht herumkommt. Wii-taugliche Tastaturen sind aber schon für unter zehn Euro erhältlich, insofern braucht ihr nicht allzu tief in die Tasche zu greifen. Da *Animal Crossing* auf der Wii auch die 480p-Auflösung und ein 16:9-Breitbild unterstützt, sieht das Spiel auf LCD- und Plasma-Fernsehern übrigens richtig gut aus – und das, obwohl die Texturen nicht wirklich berauschend sind – der künstlerische Wert hat einfach was. Auch die Wölbung der Landschaft während des Gehens – siehe Screenshot – kommt auf der Wii exzellent rüber. Das dient dem besseren Überblick, kennen wir allerdings auch schon von der DS-Version.

INNOVATIONS-FAKTOR: ●●●○○

DIE STERNWARTE

Die Leitung des Observatoriums scheint auch diesmal wieder Eufernia zu übernehmen, die Schwester des Museumswärters Eugen. Wer also ein Sternbild entwirft (zum Beispiel ein überdimensionales „N"), ihm einen Namen verpasst und dem Ganzen einen Tag zuweist (beispielsweise euren Geburtstag), der kann es schon bald am Firmament bestaunen. Voraussetzung: Ihr wartet, bis es auch im echten Leben Nacht ist, denn *Animal Crossing* greift bekanntlich auf die interne Systemuhr eurer Wii zurück. Und kaum interagiert ihr mit anderen Spielern via Wi-Fi Connection, können es die anderen Spieler weltweit ebenfalls am Himmel sehen. Und das ist doch nun wirklich Ehre genug, oder? Die ganze Sache hat nur einen faden Beigeschmack: Dieses Feature gab es bereits in der Nintendo-DS-Version. Aber besser einen guten Aspekt 1:1 übernehmen als einen schlechten neu einbauen!

INNOVATIONS-FAKTOR: ●○○○○

VORSCHAU Wii

ANIMAL CROSSING: CITY FOLK

GENRE	Simulation
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Nintendo
TERMIN	November 2008

EINSCHÄTZUNG ●●●●○

FAZIT: Genauso gut wie eh und je, aber auch ideenarmes Wii-Update. Fans brauchen das Spiel sowieso, vor allem wegen WiiSpeak.

SAMSUNG

WCG
WORLD CYBER GAMES

XBOX 360

WELTGRÖSSTES COMPUTER & VIDEOGAME FESTIVAL:

WORLD CYBER GAMES 08

DAS E-SPORTS WM FINALE IN KÖLN!

HOL' DIR JETZT DEIN TICKET!

AB 5,-

1 TAG: 7.50 EUR / UNTER 16: 5.- EUR
4 TAGE: 26.- EUR / UNTER 16: 16.- EUR

KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN NICHT VORHANDEN, GLEICH BESTELLEN.

132 x IN DEUTSCHLAND

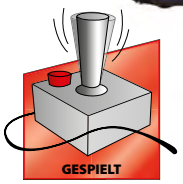
Und einmal auch ganz in Ihrer Nähe. Wie nah, erfahren Sie unter: www.saturn.de

SATURN

WIR HASSEN TEUER!

INTERMEZZO Jetzt müsst ihr entweder schnell reagieren oder es fliegen coole Sprüche.

COOLE OPTIK Die Grafik ist sehr sauber und fängt den Stil des Renderfilms hervorragend ein.



STAR WARS
THE CLONE WARS: LICHTSCHWERT-DUELLE

FAKTEN

- 10 Kämpfer, die sich alle anders spielen
- Jede Stage hat drei Bereiche, …
- … die teilweise toll inszeniert sind …
- … und die ihr aus dem Film kennt.
- Original-Sprecher

TEXT
Sebastian Stange
LAYOUT
David Mola
BILDER
Activision

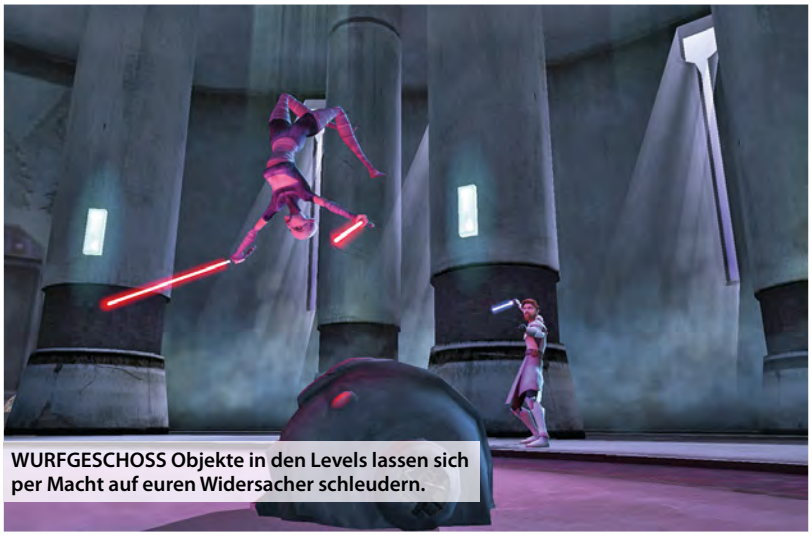
Jedi gegen Jedi – wer ist der Lichtschwert-Meister?

Der Krieg der Sterne nimmt kein Ende. Nachdem wir uns bereits durch die Lego-Versionen aller sechs Filme gekämpft und in *The Force Unleashed* die dunkle Seite der Macht kennen gelernt haben, fordert uns Activision nun zum Duell heraus. Diesmal geht es einzig und allein um des Jedis Lieblingswaffe: das Lichtschwert. Mit dem liefert ihr euch fetzige Duelle in klassischer Prügelspielmanier. Als Szenario wählte man den Film *The Clone Wars*, der im Sommer in die Kinos kam. Mit einem einzigartigen Look füllt der gerenderte Streifen die Lücke zwischen *Episode II* und *III*: Die Klon-Armee der Republik stellt sich einer gefährlichen Droiden-Armee. Nebenher erfahrt ihr, was Obi Wan Kenobi und Anakin Skywalker derweil erleben. Da im Film ständig Lichtschwerter umherzischen, liefert er die perfekte Vorlage für die actionreichen Duelle per Wii-FB.

STILSICHER INSZENIERT

Nachdem uns *The Force Unleashed* technisch etwas enttäuschte, waren unsere Erwartungen an die Grafik von *Lichtschwert-Duelle* nicht die höchsten. Dazu kommt, dass der Titel lange nicht so gehypt wird wie die Abenteuer von Darth Vaders geheimem Schüler. Umso überraschter waren wir, wie gut das *Clone Wars*-Prügelspiel aussieht. Die Stages und Figuren wirken sauber und detailreich und könnten direkt dem Film entsprungen sein. Ob dessen Stil gelungen ist, darüber lässt sich streiten. Fakt ist jedoch, dass das Wii-Spiel diesen Stil hervorragend einfängt. Sicherlich liegt das auch daran, dass bei einem Prügelspiel lediglich zwei Charaktere und nur wenig Umgebung dargestellt werden müssen. Da bleiben genug Ressourcen für eine tolle Grafik übrig. Gelungen sind auch die Duell-Schauplätze. Wir durften einige Kämpfe auf der Oberfläche eines Raumhafens bestreiten, um den herum eine Schlacht tobte. In der dritten Runde wurde er dann zerstört und die Plattform, auf der wir kämpften, kippte zur Seite, unbarmherzig der Schwerkraft folgend. Dazu flogen Trümmer durchs Bild und Explosionen erschütterten den Hintergrund.

KEINE KLONE Jeder Kämpfer soll sich einzigartig spielen. Anakin ist beispielsweise sehr offensiv.



WURFGESCHOSS Objekte in den Levels lassen sich per Macht auf euren Widersacher schleudern.

PARADE Wenn ihr mit B blockt und die Wii-FB in die Gegenrichtung des Angriffs schleudert, pariert ihr.

LEBENDIG Im Hintergrund ist stets etwas los. Hier sausen etwa Raumschiffe hin und her.

KEIN Wii MOTIONPLUS

Im Spiel steuert ihr eure Figur mit dem Nunchuk, mit dem ihr auch Machtangriffe ausführt, und schlagt per Fernbedienungsgeste zu. Das Spiel unterscheidet verschiedene Eingaben. Leichte Angriffe löst ihr durch horizontale, mittlere Attacken durch vertikale Schwünge aus. Außerdem könnt ihr die Wii-FB nach vorn stechen, woraufhin euer Pixel-Jedi ebenfalls sein Lichtschwert nach vorn stößt. Das haut richtig rein, braucht aber viel Zeit in der Ausführung. Dieses Steuerungsschema erfüllt leider immer noch nicht den Traum des perfekten Wii-Lichtschwert-Spiels, bei dem jede eurer Bewegungen exakt ins Spiel übertragen wird. Letztendlich löst ihr durch eure Gesten lediglich verschiedene Attacken aus. Tasten würden dafür auch ausreichen. Doch dieses Problem kann man dem Spiel nicht vorwerfen, hier ist einfach die Technik der Wii-Fernbedienung schuld. Erst mit dem Zusatz-Sensor Wii MotionPlus werden wir eine Chance auf „echten" Schwertkampf haben.

Bis dahin müssen wir mit den üblichen Fuchtelgesten leben, die bei *The Clone Wars: Lichtschwert-Duelle* erstaunlich gut integriert sind. Der Clou ist hier, dass ihr alle Bewegungen möglichst langsam durchführt. Langsame Schwünge lassen euch mit etwas Timing kraftvolle Kombos zaubern. Wer nur wild fuchtelt, wird nicht weit kommen. Zusätzlich weist euch dann auch eine Bildschirmanzeige an, die Wii-FB etwas sachter zu bewegen.

WITZIGE KAMPFEINLAGEN

Die effektreichen Duelle sind wirklich unterhaltsam und dank diverser Machtangriffe, Block- und Konter-moves ist auch ein gewisses Maß an Spieltiefe drin. Als besonderer Clou verkeilen sich die Lichtschwerter der Spieler ab und an. Was dann passiert, wird zufällig bestimmt. Manchmal werfen sich die Charaktere ein paar reißerische Sprüche um die Ohren – natürlich mit der Original-Stimme – und manchmal müsst ihr schnell vorgegebene Aktionen mit dem Controller ausführen, um die Situation für euch zu entscheiden. Auch wenn diese kleine Spielunterbrechung nicht jedem gefallen dürfte, bringt sie doch frischen Wind ins Genre. Wir freuen uns jedenfalls darauf, in der Testversion noch einmal das Lichtschwert zu schwingen, und hoffen, dass dem Titel spielerisch nicht zu schnell die Luft ausgeht. Schließlich können wir uns auch in *The Force Unleashed* mit Macht und Lichtschwert duellieren. Möge die Macht also mit den Entwicklern sein!

VORSCHAU **Wii**

STAR WARS THE CLONE WARS: LICHTSCHWERT-DUELLE

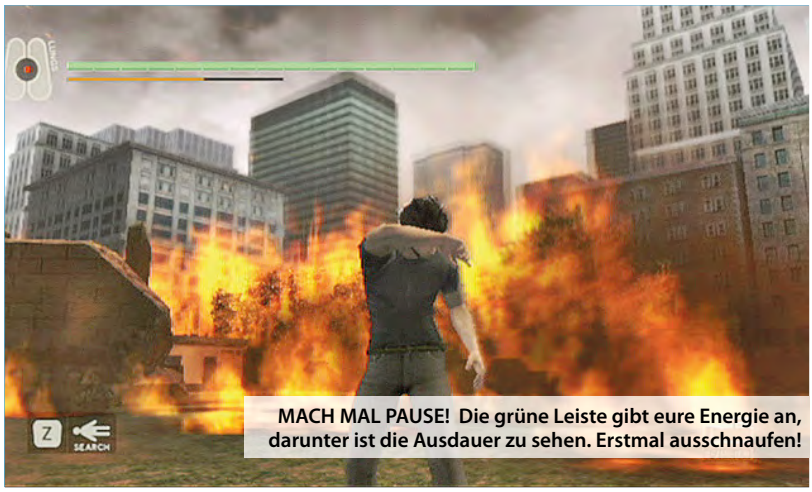
GENRE	Beat 'em Up
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Krome Studios
TERMIN	11. November 2008

EINSCHÄTZUNG ●●●●○

FAZIT: Die Lichtschwert-Keilereien sehen nicht nur toll aus, wir hatten beim Anspielen wirklich Spaß. Hoffentlich stimmt der Umfang.

DISASTER: DAY OF CRISIS

Was für eine SCH%I$§@: Wie Ray den schlimmsten Tag seines Lebens in den Griff bekommt ...



MACH MAL PAUSE! Die grüne Leiste gibt eure Energie an, darunter ist die Ausdauer zu sehen. Erstmal ausschnaufen!

FAKTEN

- Von den Machern von Baten Kaitos (GameCube)
- Polizei-Ansagen per Wii-FB-Lautsprecher
- Waffen-Upgrades sind möglich
- Englische Sprache, deutsche Untertitel
- Darstellung in 16:9 und 480p

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
Nintendo

Den Preis für das Wii-Spiel mit den meisten Schimpf- und Fluchwörtern in Folge hat *Disaster: Day of Crisis* schon einmal definitiv verdient. In keiner anderen Nintendo-eigenen Produktion war die Dichte an – wir zitieren – „Scheiße!“, „Verdammt!“ und „beschissen“ höher als in diesem Action-Spektakel, auf das Hardcore-Gamer lange gewartet haben. Wir spielten uns in einer fast finalen deutschen Version exklusiv durch die ersten vier Spielstunden und waren als Krisenreporter live dabei.

EIN SPIEL FÜR ZOCKER?

Die wichtigste Frage, die wir uns am Ende unserer Probespiel-Partie stellten, lautete: Ist Disaster wirklich ein Spiel für den langjährigen Zocker, der alle Teile der *Resident Evil*-Serie durch hat und der die Zaubersprüche aus *Eternal Darkness* im Schlaf herunterrasseln kann? Oder handelt es sich wieder einmal um einen Hoffnungsträger, der sein Potenzial durch zu viele glücklose Gameplay-Elemente verspielte? Unsere Erkenntnis: teil-teils. Disaster nimmt sich einerseits sehr ernst, orientiert sich spielerisch aber sehr am Geschmack der neuen Nintendo-Zielgruppen. Soll heißen: Es zieht sich kein roter Faden durch das Spielerlebnis, sondern die Handlung wird durch Minispiele, alberne Wii-Fuchteleien und „Portions-Gameplay“ in Häppchen eher unterbrochen als veredelt.

IRGENDWAS IST IMMER

Aber zuerst schön der Reihe nach: Für den US-Marine Raymond Bruce war es der schlimmste Tag seines Lebens. Erst gerät er bei einer Expedition in akute Lebensgefahr, als ein Vulkan verheerende Lavamassen eruptiert, dann muss auch noch sein Begleiter Steve im Feuermeer sein Leben lassen. Als ein Jahr später die Terrororganisation SURGE einen Seismologen und dessen Assistentin entführt hat (die zu allem Überfluss auch noch die Schwester des verunglückten Steve ist), um einen Nuklearangriff zu starten, steht fest: Schlimmer geht's nimmer! Doch weit gefehlt: Ray ahnt nicht, dass dies nur der Anfang ist …

Aufgrund der Dichte an unglücklich verketteten Ereignissen gestalten sich die ersten Spielminuten in *Disaster* so prickelnd wie in kaum einem anderen Spiel. Man wird regelrecht in die Story eingesogen und fühlt

FÜR ACTION-FANS ERFREULICH Setting und Sprache richten sich klar an erwachsene Spieler.

GRAU, GRAU, GRAU Wir erwarten ja kein Buntstift-Inferno, aber etwas kräftiger hätten die Farben dennoch aussehen können.

sich mittendrin. Das ist vor allem deshalb interessant, weil ein Tutorial in der Regel für nicht allzu viel Spannung bekannt ist. Auch die englische Vertonung ist absolut hochwertig und spielt in einer Liga mit hochwertigen Kinoproduktionen. Der positive Eindruck wird lediglich durch die schlichte Technik gemindert: Texturen, Animationen und Geräuschkulisse – vor allem die Fußstapfen, die klingen wie der dumpfe Aufschlag einer Fliegenklatsche – ziehen *Disaster* definitiv runter. Aber ansonsten? Der Tod von Rays Partner, die Lava-Attacke, die rigorosen SURGE-Pläne – man möchte wissen, wie es weitergeht, um jeden Preis!

SPIELERISCH (K)EIN DISASTER?

Zwei Stunden später macht sich dann aber eher Ernüchterung breit: Wir haben das Gameplay durchschaut und es mehren sich Passagen, die man woanders schon mal in besserer Form gesehen hat: Wir rennen in der Verfolgerperspektive durch die Levels, retten Passanten, indem wir unentwegt auf die A-Taste hämmern und anschließend Wii-FB und Nunchuk nach oben reißen, heilen sie alternativ mit Pflaster und Erste-Hilfe-Ausrüstung, absolvieren mit quer gehaltener Fernbedienung (gut spielbare) Fahrmissionen und ballern in bester Rail-Shooter-Manier auf das Terrorgesocks. Aber: Es will sich irgendwie kein rechter Spielfluss einstellen – *Disaster* wirkt stellenweise eher wie eine Ansammlung an Minispiel-Einlagen: Hier ein Herz gesund pumpen, dort einer Natur-katastrophe davonsprinten, dann in der Third-Person-Ansicht einen U-Bahn-Schlüssel aufsammeln, und schon geht's wieder weiter mit weiteren, eher zähen Shooter-Einlagen.

FUCHTELN, SCHÜTTELN, LEBEN RETTEN

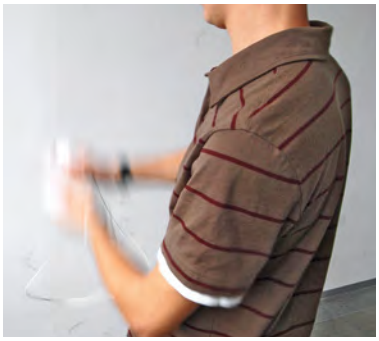
Die Wii-Fernbedienung – die bessere Ambulanz? Wir verraten euch, wie die Controller eingesetzt werden!

Rennen: Hin und wieder lauft ihr vor Vulkanausbrüchen oder sonstigen Gefahren davon. Einfach Wii-Fernbedienung und Nunchuk schütteln!

Passanten retten: Ein Fußgänger ist unter einer Steinplatte begraben? Gemeinsam mit dem Bürgermeister hebt ihr den Block nach oben, indem ihr die Controller zur rechten Zeit hochreißt.

Wunde reinigen: Zeigt mit der Wii-Fernbedienung auf die Schmutzstellen auf der Haut und dreht anschließend den Analogstick im Kreis, um die Wunde zu verbinden.

Feuer löschen: Lauft ihr versehentlich in lodernde Flammen, schüttelt ihr das Feuer von eurem Körper ab, indem ihr Wii-FB und Nunchuk schüttelt.



Munition nachladen: Kurz und knapp: Schütteln des Nunchuks genügt. Das ist gut gemacht und geht fix von der Hand.

DER KICK FEHLT

Das hört sich zwar alles sehr abwechslungsreich an, aber wir vermissen den entscheidenen Kick. Zu viele gescriptete Events, ein zu hoher Grad an Linearität, eine eher träge Steuerung, gepaart mit hektischer Kameraführung – das sind unsere Kritikpunkte. Aber wer weiß, vielleicht gewähren uns die Entwickler im weiteren Verlauf mehr spielerische Freiheit und geben der Story nochmal einen ordentlichen „Rumms"? Dass das Entwicklerstudio Monolith für eine ausgefeilte Geschichte bekannt ist, wissen wir ja schon von der Rollenspiel-Serie *Baten Kaitos* (GameCube). Ganz nebenbei: 23 Levels umfasst *Disaster: Day of Crisis*, das dürfte locker für ein 15-Stunden-Brett reichen. Es wird viel passier'n – packen wir's an!

VORSCHAU Wii

DISASTER: DAY OF CRISIS

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Monolith
TERMIN	24. Oktober 2008

EINSCHÄTZUNG ●●●◐○

FAZIT: Story und Gameplay gehen nach einer Stunde etwas die Puste aus. So ist Disaster ein solides Spiel – nicht mehr, nicht weniger.

STÄTTE DES GRAUENS In diesem Städtchen ist einiges los – leider eher unangenehmer Natur.

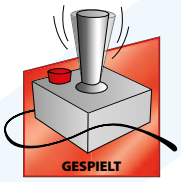
LAUF, RAY! Hämmert hier auf die A-Taste, bis die Leiste voll ist – schon seid ihr entkommen.

GUTE MIMIK In den Videos sehen die Charaktermodelle noch gut aus – im Spiel allerdings weniger.

FAKTEN

- Verbesserte Bewegungssteuerung
- Mehr Spielmodi als der Vorgänger
- Keine softe Mii-Einbindung
- Online-Unterstützung
- Neuer Karriere-Modus

TEXT
Maik Koch
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
THQ



WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2009

Mehr Matches, Online-Action und keine Miis. Die WWE meldet sich zurück!

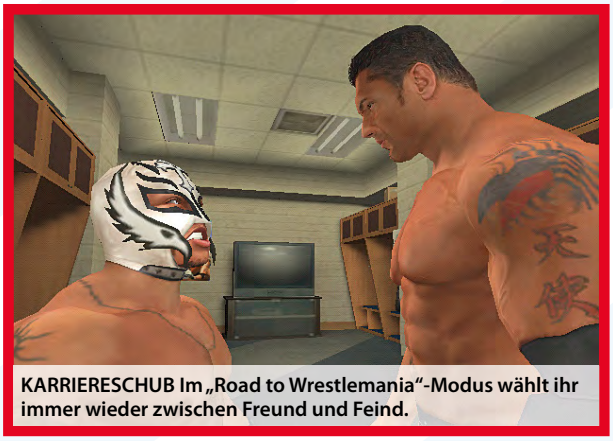
Beinharte Action, gnadenlose Finishing Moves und jede Menge Spielmodi. Für diese drei Dinge ist die *WWE SmackDown! vs. RAW*-Serie aus dem Hause THQ bekannt. Im letzten Jahr portierten die Entwickler von Yuke's zum ersten Mal das WWE-Gekloppe auf die Wii und ver(schlimm)besserten es mit Mii-Einsatz und einer abgespeckten Bewegungssteuerung. Außerdem wurde aus unerklärlichen Gründen das Herzstück der Serie gekürzt. Statt gefühlten 5.000 Spielmodi enthielt die Wii-Variante lediglich fünf. Beim Anspielen der Vorschau-Version von *WWE SmackDown! Vs. RAW 2009* wird aber glücklicherweise deutlich: Die Jungs von Yuke's haben aus dem Vorjahr gelernt und merzen die Schwächen der 2008er-Fassung aus.

MEHR SPIELMODI, MEHR WRESTLING-ACTION

Während in der Vorschau-Version Single Matches, Cage Matches, Ladder Matches und ECW Extreme Rules Matches spielbar waren, machen jede Menge Fragezeichen im Menü von *WWE SmackDown! Vs. RAW 2009* Lust auf die Vielfalt an Matcharten. Im Ladder Match beispielsweise gebt ihr eurem Gegner Saures, um später mithilfe der Leiter den über dem Ring baumelnden Meisterschafts-Gürtel herunterzupflücken. Dazu stellt ihr die Leiter in der Mitte des Rings auf, klettert nach oben und reißt durch Bewegungsgesten mit Wii-Fernbedienung und Nunchuk den Gürtel herunter. Natürlich dürft ihr die Leiter auch zweckentfremden und damit eurem Gegner richtig viel Schaden zufügen. Neben dem „Road to Wrestlemania"-Karriere-Modus versprechen die Entwickler auch Online-Wrestling-Action.

SPIELSPASS OHNE MII-UNTERSTÜTZUNG

Nintendos Mii-Figuren sind niedlich, keine Frage, aber passen sie auch in den knallharten Wrestling-Sport? Wir meinen: nein! Die 2008er Version von *SmackDown! vs. RAW* zeigte, dass



KARRIERESCHUB Im „Road to Wrestlemania"-Modus wählt ihr immer wieder zwischen Freund und Feind.

HIGH-FLYER Per Geste mit der Wii-Fernbedienung verpasst ihr eurem Gegner einen beinharten Elbow-Smash.

HAND ANLEGEN Ganz oben auf der wackeligen Leiter greift der WWE-Superstar Undertaker nach dem heiß begehrten Gürtel!

SIEGERPOSE Nach dem Match posiert ihr als Gewinner oder haut eurem Gegner zum Abschied noch eine rein. Ihr entscheidet!

eine Mii-Einbindung einen actionreichen Titel nur unnötig versoftet und ganz und gar nicht zur WWE-Wrestling-Action passt. Stattdessen konzentrieren sich die Entwickler im neuen Teil auf mehr Spielmodi und eine bessere Steuerung. Neben allen Moves im Ring habt ihr jetzt auch beim Einmarsch in den Ring die Möglichkeit, durch Gesten mit Wii-FB und Nunchuk die Stimmung in der Halle richtig anzuheizen. Alles in allem funktioniert die Bewegungssteuerung in der Vorschau-Version sehr gut. Alle Gesten werden schnell erkannt und benötigen keine lange Eingewöhnungszeit. Optisch machen die WWE-Stars einen feinen und detailreichen Eindruck. Leider gehen die schick gestalteten Charaktere zulasten der Gestaltung des Publikums und der Umgebung. In Sachen Sound und Atmosphäre punktet *WWE SmackDown! vs. Raw 2009* aber in jeder Hinsicht: Tolle Entrance-Musik und ein reaktionsfreudiges Publikum bieten WWE-Feeling satt und machen Lust auf die finale Testversion.

VORSCHAU **Wii**

WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2009

GENRE	Sport
HERSTELLER	THQ
ENTWICKLER	Yuke's
TERMIN	7. November 2008

EINSCHÄTZUNG ●●●◐○

FAZIT: Endlich mehr Spielmodi statt dieser lieblosen Mii-Umsetzung im letzten Jahr. Gut gemacht!

FAKTEN

- Alien-Invasion in Washington
- Bis zu 16 Spieler gleichzeitig …
- … im LAN- und Onlinegefecht
- Eigens entwickelte Grafik-Engine

THE CONDUIT

Extraterrestrisch gleich extra genial?

TEXT
Timo Pape
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
High Voltage Software

SCHATTENSPIELE Lichteffekte und Spiegelungen sehen vielversprechend aus!

Achtung, wichtige Durchsage an alle Hardcore-Zocker: Macht euch bereit für den vielleicht besten Drittherstellertitel für eure Wii, denn *The Conduit* hat echt gute Chancen dazu! Warum? Ganz einfach: Die Entwickler, High Voltage Software, haben sich von Anfang an zum Ziel gesetzt, ein exklusives Spiel für die Wii zu erschaffen, das es grafisch mit der PS3 und der Xbox 360 aufnehmen kann! Da dieser Vorsatz aufgrund der begrenzten Hardware-Möglichkeiten der Wii natürlich nicht mal eben mit links zu schaffen ist, hat man eine komplett neue und Wii-exklusive Grafik-Engine entwickelt – die Quantum3 Engine. Außerdem betonen die Entwickler, sie wollen die Core-Gamer mit einem erstklassigen First-Person-Shooter versorgen: einem Titel, wie sie ihn sich selbst für ihre Freizeit wünschen. Wenn das keine blendenden Voraussetzungen sind!

MEN IN BLACK III

Neben einer vielversprechenden Story, zu der wir euch noch keine Details verraten möchten, soll der Titel euch laut Entwickler viele Spielmöglichkeiten und satte Technik bieten. In den geplanten neun Missionen der Kampagne bewegt ihr euch ganz Shooter-typisch durch die Levels und nehmt es hauptsächlich mit insektenähnlichen Gegnern auf. Die Auswahl an Knarren wird recht vielfältig sein – euch stehen sowohl ein Arsenal an normalen irdischen Waffen als auch Alienwummen zur Verfügung. Eure Widersacher sollen euch übrigens nicht blind in die Klinge laufen, sondern verschiedene Taktiken beherrschen und manchmal sogar in Formationen angreifen. Wir sind gespannt, ob die KI dies im fertigen Spiel zu leisten vermag.

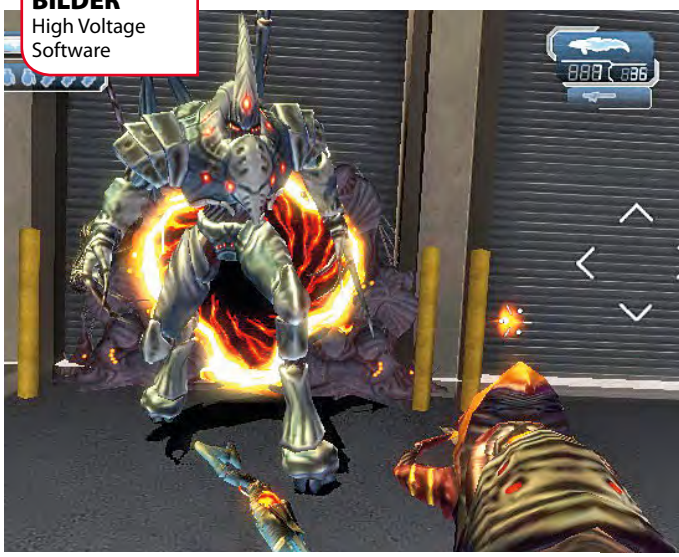
MULTIPLAYER TOTAL

Neben dem regulären Singleplayer-Modus wird *The Conduit* aber auch für den Mehrspielerbereich schwere Geschütze auffahren! Offline könnt ihr eure Wiis miteinander verkabeln und so eine LAN-Party mit bis zu 16 Spielern starten! Die gleiche Anzahl wird dann auch den Online-Bereich nutzen können, der alles bietet, was das Shooter-Herz begehrt: Ob Capture the Flag, Deathmatch oder Teamplayer – High Voltage Software hat alles im Angebot! Obendrauf kommt zusätzlich die Unterstützung von WiiSpeak, dem neuen Raummikro von Nintendo. Wir sind sehr gespannt auf die Umsetzung des Voice Chats in globalen Schießereien und was Nintendo dazu sagt!

FEUERWERK ODER KNALLTEUFEL?

Was die Steuerung anbelangt, orientierte man sich an den Genregrößen *Metroid Prime 3* und *Call of Duty*. Zudem kann jeder Spieler die Steuerungseigenschaften wie Sensibilität, Blickfeld, etc. perfekt auf sein eigenes Spiel abstimmen – und zwar während das Spiel läuft.

High Voltage Software will es mit *The Conduit* wirklich jedem echten Zocker recht machen! Man verspricht geniale Technik, riesigen Umfang und vor allem einen Titel für wahre Gamer! Wir sind auf jeden Fall gespannt wie ein Flitzebogen, ob dieses bombastische Paket wirklich all das halten kann, was es verspricht! Wenn ja, erwartet uns im März 2009 ein absolutes Highlight für die Wii!



THE CONDUIT Wir vermuten, dass es sich bei diesem Gebilde im Hintergrund um ein Conduit handelt, also eine Art Portal.

SUPER-PUBLISHER GESUCHT

Wer wird The Conduit vertreiben? Wird es überhaupt kommen? Es bleibt spannend …

Jaja, mit dem Publisher ist das immer so eine Sache … Normalerweise finden sich Entwickler und Hersteller, BEVOR es mit der Arbeit losgeht – nicht jedoch mit High Voltage Software! Diese Jungs haben nämlich 2007 einfach mal drauflosgebastelt und nun erst diesen September einen Publisher für *The Conduit* gefunden bzw. festgemacht!

Zuerst wollte das Spiel wohl keiner so richtig verlegen, doch sobald es dann in die Schlagzeilen kam, fanden sich gleich mindestens zehn willige Publisher. Der Grund, warum sich High Voltage Software aber erst jetzt für die Bindung entschied, war, dass man so viel wie möglich selbst am Spiel machen konnte, ohne Einschränkungen des Publishers zu fürchten. Eine mutige Entscheidung der Entwickler, die aber auf jeden Fall für die Liebe zum Projekt spricht!

AUTSCH! Werdet ihr vom Gegner getroffen, wird dies durch rote Äderchen verdeutlicht.

KÖRPERKONTAKT Ist euch ein Gegner so nah, solltet ihr lieber schleunigst abdrücken und ihn mit Blei verwöhnen.

VORSCHAU Wii

THE CONDUIT

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Unbekannt
ENTWICKLER	High Voltage Software
TERMIN	März 2009

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

FAZIT: High Voltage will den Core-Spieler mit Technik, Gameplay und Umfang regelrecht verwöhnen! Wenn ja, erwartet uns ein echtes Highlight!

ACTIONREICH In der Halfpipe führt ihr Tricks blitzschnell hintereinander aus.

BACKSIDE Via Knopfdruck verlagert ihr euer Gewicht stärker auf die Kanten und könnt so enge Kurven in den Schnee zaubern.

FARBENPRACHT Auch optisch macht Shauns Wii-Auftritt einen guten Eindruck.

SHAUN WHITE SNOWBOARDING

TEXT
Thomas Eder
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

FAKTEN

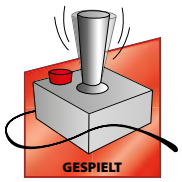
- Der Untertitel lautet Roadtrip
- Mehrspielermodus für 2 bis 4 Spieler
- Abfahrten, Halfpipe, Wettbewerbe und weitere Modi
- Wii-exklusiver Story-Modus

Ob Abfahrt oder Halfpipe – wir haben's ausführlich gespielt!

Kürzlich bot sich uns die Gelegenheit, das Snowboard-Spektakel rund um Superstar Shaun White ausführlich anzuspielen. Natürlich wollen wir euch unsere brandheißen Eindrücke davon nicht vorenthalten – vor allem nicht, weil diese sehr positiv waren!
Nachdem wir euch bereits in den letzten Ausgaben neue Infos zu Story und Technik geliefert haben, verraten wir euch nun, wie sehr sich das Ganze nach echtem Snowboarden anfühlt.

ZÜNFTIG AUF DER PISTE

Bevor wir uns auf die Piste wagten, mussten wir zuerst das Brett kalibrieren und eine der drei vorgegebenen Empfindlichkeitsstufen wählen. Erfreulicherweise funktionierte die Kalibrierung sehr flott und unkompliziert, sodass es kaum stört, diese vor jeder Abfahrt ausführen zu müssen. Die Empfindlichkeitseinstellung für das Brett ist ein sehr sinnvolles Feature – vor allem für einen Grobmotoriker wie mich, der während der Abfahrt bei der normalen Einstellung stets die volle Breite der Piste benötigte. Mit der weniger sensiblen Steuerung hingegen hatte ich das Board bestens unter Kontrolle und konnte ohne Probleme meine Wunschlinie bei der Abfahrt halten. Doch genug über Einstellungsmöglichkeiten geschrieben – jetzt gibt's einen Schwung toller Spieleindrücke von Ubisofts Snowboard-Spiel! Los ging's mit einer normalen Abfahrt mit einer Reihe Sprünge und grindbarer Objekten. Während ihr die Grinds – zumindest bei der Balance-Board-Steuerung – automatisch ausführt, sobald ihr euch beispielsweise einem Geländer oder Baumstamm nähert, müsst ihr bei Sprüngen in die Knie gehen und nach oben schnellen, ohne dabei mit den Füßen den Kontakt zum Brett zu verlieren. Sprünge funktionieren also nur mit Druck und nicht durch Gehopse auf dem Board! Die Wii-FB und das Nunchuck dienen einerseits dazu, Grabs auszuführen, andererseits könnt ihr euch mit gedrückter B-Taste die Kanten des Snowboards stärker belasten, um so auch enge Kurven zu nehmen. Die Grabs fühlen sich sehr cool an: Drückt ihr den Grab-Button auf der FB in eurer rechten Hand, greift euer virtueller Boarder mit der rechten Hand ans Brett – analog dazu funktioniert der Grab-Button des Nunchucks. Um auf Geschwindigkeit zu kommen, verlagert ihr euer Gewicht auf die Nose, gebremst wird, indem ihr mehr Druck auf das Tail ausübt. All dies kombiniert bietet euch ein tolles Snowboard-Erlebnis, bei dem ihr (im Normalfall) keine Knochenbrüche und Erkältungen davontragt! Natürlich ist der Sport in der Realität weit komplexer, doch gelingt es den Ubisoft-Entwicklern, das Feeling wirklich gut zu vermitteln! Hektischer, aber immer noch gut kontollierbar ging es in der Halfpipe zur Sache. Hier sollt ihr sämtliche Moves kurz hintereinander einsetzen, was einen nach nur wenigen Minuten zum Schwitzen bringt. Meine anfängliche Skepsis gegenüber dem Titel löste sich zwar mit jeder Runde mehr und mehr in Luft auf, doch wird sich erst nach mehreren Stunden Spielzeit zeigen, wie gut Shauns Auftritt auf der Wii wirklich funktioniert. Mit etwas Glück lest ihr vielleicht schon im Test in der nächsten Ausgabe, ob das grandiose Ur-*1080°* endlich einen würdigen Nachfolger bekommt!



VORSCHAU Wii

SHAUN WHITE SNOWBOARDING

GENRE	Trendsport
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Ubisoft
TERMIN	13. November 2008

EINSCHÄTZUNG ●●●●○

FAZIT: Wir sind überrascht, wie gut sich die Steuerung mit dem Balance-Board anfühlt und wie nahe sie ans echte Boarden herankommt!

RAYMAN RAVING RABBIDS TV PARTY

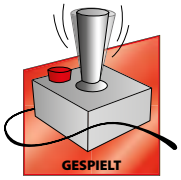
Die schrägen Hasen erobern das Balance Board!

STOPPELN STATT HOPPELN In diesem Spiel müsst ihr anscheinend eure Fernbedienung zum Rasierer umfunktionieren.

FAKTEN

- Minispiele sind in TV-Kanäle unterteilt
- Bis zu 8 Spieler im Partymodus
- Balance Board wird unterstützt, …
- … muss aber nicht benutzt werden

TEXT
Timo Pape
LAYOUT
David Mola
BILDER
Ubisoft



Erstmals konnten wir selbst ausführlich Hand beim neusten Abenteuer der irren Hasenbande anlegen und natürlich möchten wir euch unsere Spieleindrücke nicht vorenthalten. Der genialste Werbeslogan zum Spiel war mit Sicherheit die Ankündigung, dass *Rayman Raving Rabbids TV Party* das erste Spiel der Welt sein wird, das man mit dem Allerwertesten steuern kann! Diese Aussage von Ubisoft bezog sich natürlich auf das Minispiel, bei dem ihr auf einem Gnu eine Schneepiste herunter rodelt und das arme Tier mit eurem Gesäß auf dem Balance Board lenkt. Wir hatten Gelegenheit, selbst vier der Minispiele anzuzocken und sind der Meinung: Die bekloppten Hasen haben's nicht verlernt!

LORDS OF THE BOARDS

Zwei der Spielchen unterstützten Nintendos weißes Fitness-Brett. So durften wir die besagte Abfahrt wagen und konnten uns zudem vor Lachen kaum in der Bahn halten: Als wir uns nämlich allmählich mit der ungewohnten Steuerung angefreundet hatten, erschien der große Schriftzug „SABOTAGE!" auf dem Bildschirm und richtete sich an die Mitspieler um uns herum. Daraufhin begannen diese, mit Hilfe ihrer Wii-FBs Schneebälle auf den Bildschirm zu werfen und uns so die Sicht immer mehr zu verschlechtern. Während wir verzweifelt und unter Todesängsten versuchten, unser Hasenleben zu retten, lachte sich alles um uns herum scheckig und die Stimmung war urplötzlich am Kochen!

Beim zweiten Minispiel handelte es sich um eine Art Sci-Fi-Surfen: Das Brett seitlich gestellt wie ein Skateboard rasten wir durchs All und mussten uns durch Gewichtsverlagerung durch einen Parcours aus Ringen schlängeln. Dabei ging es diesmal nicht nur um rechts oder links, sondern auch um die Höhe – schon einigermaßen anspruchsvoll!

GENUG NEUES?

Neben der Unterstützung des Balance Boards fallen noch zwei weitere Neuerungen ins Auge: Man hat einerseits den Look der Menüs verändert. So ist die Darstellung nun nicht mehr in der Spielgrafik gehalten, sondern eher in Comicform, was hervorragend zur Serie passt. Andererseits wird es den neuen Partymodus geben, in dem ihr sogar zu acht spielen dürft und in dem die besagten Sabotage-Einlagen eine große Rolle spielen werden. Wie das genau funktioniert, können wir momentan noch nicht sagen. Außerdem werdet ihr auch natürlich wieder zu viert entweder im Koop- oder im Battle-Modus antreten können. Unser aktueller Eindruck ist, dass der geniale Humor der Häschen keineswegs an Qualität verloren hat! Grafisch sah man bisher jedoch keine Verbesserung, aber das könnte ja noch kommen. Wir sind halt besonders gespannt, ob *TV Party* die nötige Erfrischung im Gameplay mit sich bringen kann … DWAAAAAAAAAAAAAAAAAA!!!!

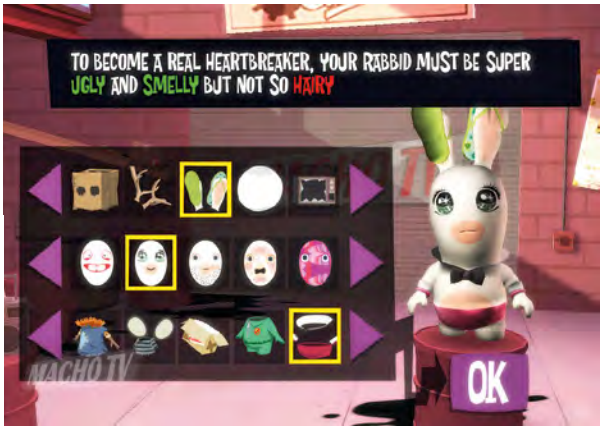
VORSCHAU Wii

RAYMAN RAVING RABBIDS TV PARTY

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Ubisoft Paris
TERMIN	30. November 2008

EINSCHÄTZUNG

FAZIT: Die Fernseh-Feier scheint der beliebten Serie treu zu bleiben, doch werden die angekündigten Neuerungen ausreichen?



PIMP MY RABBID Ihr könnt eure Hasen wieder richtig schön verunstalten – ein lustiges Zusatzfeature.

FAMILIENEHRE BESCHMUTZT Was hat dieses Häschen denn auf einem Mafia-Treffen zu suchen?

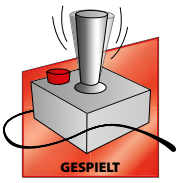
JÄGER Dieser alte Bekannte hilft euch, indem er Gegner abschießt und euch den Weg durch die Ruinen weist.

GETEILTES LEID … ist halbes Leid. Deshalb kämpft ihr diesmal zusammen mit eurer Ex-Feindin im Team gegen die Mächte des Bösen.

FAKTEN

- Neuer Koop-Modus
- Ihr seid immer mit zwei Drachen unterwegs.
- Schicke Optik
- Letztes Kapitel der Trilogie

TEXT
Timo Pape
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE



THE LEGEND OF SPYRO DAWN OF THE DRAGON

Der lilafarbene Drache setzt zum Sturzflug auf eure Wii an!

Es ist schon erstaunlich, wie viele Konsolen- und Handheldbesuche uns der kleine violette Drache in den vergangenen Jahren abgestattet hat. Und trotzdem lässt er sich keine Müdigkeit anmerken und kehrt erneut auf die Wii zurück, um die aktuelle Trilogie mit dem dritten Teil *Dawn of the Dragon* zu vollenden! Wir hatten kürzlich Besuch vom Hersteller und durften ein wenig reinzocken in die ersten Levels des neuen *Spyro*-Abenteuers!

LANG IST'S HER …

Drei Jahre sind vergangen, seitdem Spyro und seine ehemalige Feindin Cynder zusammen in einen Kristall gesperrt wurden. Währenddessen konnte Bösewicht Malefor seinen Launen freien Lauf lassen und die Welt mehr und mehr mit Dunkelheit überziehen. Höchste Zeit einzugreifen, was unsere beiden Helden letztendlich auch tun! Ihr werdet sofort ins eiskalte Wasser – besser gesagt in glühende Lava – geworfen und dürft euch gleich mit einem gigantischen Bossgegner anlegen. Bei der Gelegenheit werdet ihr mit der Steuerung vertraut gemacht. Habt ihr den Dämon erst mal ruhig gestellt, trefft ihr auf alte Bekannte: Libellen-Kumpel Sparx sowie der galante Bogenschütze Jäger leisten euch nun Gesellschaft und zeigen euch, wo es aus diesem ungemütlichen Dungeon wieder herausgeht. Auf eurem Weg gilt es, verschiedene Rätsel zu lösen, einige Kletterpassagen zu meistern und gegen ganze Scharen von Unholden zu kämpfen. Außerdem stoßt ihr noch mehrmals auf den Lavadämon vom Beginn des Spiels, der sich an eure Fersen geheftet hat. Einmal zum Beispiel schlägt er nach euch und ihr müsst im richtigen Moment einen Button drücken, um ihm so zu entkommen. Diese Quick-Events tauchen im Verlauf des Spiels immer wieder auf.

DOPPELTE KONTROLLE

Ihr seid immer zu zweit unterwegs und dürft zwischen den beiden Drachen per Knopfdruck hin- und herschalten, da beide unterschiedliche Fähigkeiten und beherrschbare Elemente besitzen. Dieser Wechsel kommt stark in Rätseln zum Tragen. Auch in Kämpfen ist gelegentlich strategisches Vorgehen gefragt. Der Hauptgrund, zwei Charaktere im Spiel zu haben, ist aber sicherlich der neue Koop-Modus! Ein zweiter Spieler kann ohne große Mühen einfach mitten im Spiel ein- und wieder aussteigen. Das funktioniert hervorragend und verspricht eine Menge Spaß! Die zweite Neuerung ist die Möglichkeit, nun immer fliegen zu können, was echt Freude macht und dem Spieler ein tolles Gefühl der Freiheit vermittelt!

GLANZVOLLER REPTILIENSPASS

Grafisch sieht das Spiel wirklich sehr sauber aus und kann schon fast mit den Versionen der Konkurrenzkonsolen mithalten! Auch steuerungstechnisch haben die Entwickler Etranges Libellules ganze Arbeit geleistet, denn das Spiel geht wirklich sehr angenehm von der Hand. Nur die deutsche Synchronisierung enttäuscht mal wieder: Während Engländer und Amerikaner mit Stimmen von Hollywood-Stars wie Elijah Wood verwöhnt werden, wirkt die deutsche Sprachausgabe sehr aufgesetzt und nicht authentisch. Mit *Spyro – Dawn of the Dragon* erwartet uns ein gutes Spiel, das nicht nur für Terrarium-Besitzer spannend werden dürfte! Wir sind gespannt, ob der kleine Drache sein Schicksal erfüllen werden kann.

HOCHSPANNUNG Eure Elementarangriffe könnt ihr auch aufleveln.

MADE IN FRANCE Der neue Spyro entsteht übrigens bei den Asterix-Entwicklern.

VORSCHAU Wii

THE LEGEND OF SPYRO – DAWN OF THE DRAGON

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Vivendi Games
ENTWICKLER	Etranges Libellules
TERMIN	14. November 2008

EINSCHÄTZUNG

FAZIT: *Spyro* macht einen sehr ordentlichen Eindruck, spielt sich gut und bietet mit dem Koop-Modus eine interessante Neuerung.

GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS

Ganz Liberty City passt in eure Hosentasche!

FAKTEN

- Ihr besucht dieselbe Stadt wie in GTA IV
- Grafik in 3D aus recht steiler Kameraperspektive
- Tauscht Items mit Freunden über Internet
- Steuerung per Digipad und Tasten
- Jedoch immer wieder Touchpad-Einlagen
- Viele Nebenmissionen und Möglichkeiten zur Ablenkung
- Verschiedene Radio-Sender
- Dynamisches Wetter und 24-Stunden-Tagesablauf
- Pfeift ins Mikro, um ein Taxi zu rufen

TEXT
Sebastian Stange
LAYOUT
David Mola
BILDER
Rockstar Games

Irgendwie ist jedes *GTA*-Spiel gleich: Stets verschlägt es euch in eine fremde Stadt, in der ihr euch nach und nach vom Gauner zum Gangster-Boss emporarbeitet. Auch beim DS-Ableger ist das nicht anders. Ihr spielt den chinesischen Mafiosi Huang Lee, der nach der Ermordung seines Vaters nach Liberty City reist. Dort will er seinem Onkel Wu das Schwert seines Vaters bringen, doch am Flughafen wird er überwältigt und angeschossen. Die Täter halten ihn für tot und entsorgen ihn, indem sie ein Auto mitsamt Huang im Hafen versenken. Hier beginnt das Spiel – und zwar ganz handfest. Zunächst müsst ihr nämlich mit Stylus oder Daumen die eingeblendete Heckscheibe des Wagens zertrümmern, um dem Wrack zu entkommen. Ihr rettet euch an Land und müsst eurem Onkel die Botschaft vom verlorenen Schwert überbringen. Der ist nicht gerade erfreut, gibt euch aber erste Jobs. Schon beginnt eure Verbrecherkarriere.

LIBERTY CITY LIGHT

Wer den Next-Gen-Hit *GTA IV* kennt, wird sich sofort heimisch fühlen, schließlich wurde das komplette Liberty City – eine Art sarkastisches Abziehbild von New York – aus dem PS3- und 360-Spiel auf den DS übertragen. Natürlich mussten aufgrund der Hardware einige Anpassungen vorgenommen werden. Die Stadt ist zwar vollständig in 3D gestaltet, jedoch ist die Kameraperspektive recht steil, damit stets nur ein überschaubarer Teil davon dargestellt werden muss. Außerdem haben viele Objekte eine comicartige Umrandung bekommen, damit man sie besser erkennt. Auch alle Einwohner der Stadt sind im Vergleich zu den Autos viel zu groß – anders würde man sie halt nicht erkennen und glaubt uns: Alles fühlt sich völlig natürlich an. Wie auch in *GTA IV* versuchten die Entwickler, Liberty City möglichst atmosphärisch und lebendig wirken zu lassen. Passanten laufen durch die Straßen, ein Hot-Dog-Verkäufer preist seine Waren an, nachts gehen Straßenlaternen an und bei schlechtem Wetter tanzen lauter Regenschirme durch die Straßen.

BALLERTOUR Hier fahrt ihr einen Mafiaboss mit seinem MG zum Aufräumen.

MAFIA-MACHTKAMPF

In Sachen Handlung bleibt sich die Serie auch auf dem DS treu. Ihr erledigt also jede Menge Schmutzarbeit für euren Onkel und weitere Auftraggeber. Der rote Faden, der sich durch die Story zieht, sind die Triaden – chinesische Mafiafamilien. Da deren Oberboss bald in Ruhestand geht, entbrennt ein Machtkampf um seine Nachfolge. Natürlich will auch Onkel Wu Boss der Bosse werden. Logisch, dass ihr viel zu tun haben werdet. In einer Mission müsst ihr beispielsweise neue Mitglieder für euren Clan gewinnen. Die Minimap auf dem unteren Screen zeigt euch, wo sich Immigranten in Bedrängnis aufhalten. Denen eilt ihr schnell zur Hilfe, worauf sie euch für den Rest der Mission folgen. Daher müsst ihr auch einen Wagen besorgen, in dem alle Platz haben. Per Y-Taste könnt ihr jederzeit ein Auto klauen, sogar wenn ein Fahrer am Steuer sitzt. Doch Vorsicht! Nicht jeder gibt sein Eigentum wehrlos her und ehe ihr euch verseht, habt ihr einen Gegner mehr.

FAHREN, LAUFEN, BALLERN

Einmal am Steuer gebt ihr per B-Taste Gas und steigt mit Y aufs Bremspedal. Einige Wagen erlauben euch außerdem Burnouts. Damit lässt es sich nicht nur

HUANG LEE Erstmals spielt ein Asiate die Hauptrolle in einem GTA-Spiel!

prima auf engen Straßen wenden, ihr bekommt außerdem einen kleinen Boost, wenn ihr von der Bremse geht. Als cleveres Extra wird euer Wagen automatisch gerade auf der Straße ausgerichtet. Diese optionale Fahrhilfe wurde eingebaut, da genaue Lenkbewegungen mit dem Digipad nur schwer möglich sind und funktionierte im Praxistext sehr gut. Zu Fuß steuert sich Huang ziemlich ähnlich, nur dass ihr zusätzlich per L-Button die Kamera hinter der Spielfigur platzieren könnt. Praktisch ist das GPS-System: Für jedes beliebige Ziel wird die ideale Route berechnet und sowohl auf der Minimap, als auch in der Spielwelt eingeblendet. Irrfahrten durch die riesige Stadt gehören also der Vergangenheit an.

Eure Waffe feuert ihr per A-Taste ab. Granaten lasst ihr fliegen, indem ihr auf dem Touchscreen Richtung und Weite festlegt. Diese und weitere Touch-Einlagen – etwa das Knacken eines Autos per Schraubenzieher oder das Wühlen im Müll – benötigen nicht unbedingt den Stylus, sondern können auch per Daumen erledigt werden. Zudem wirken diese Minispiele nicht aufgesetzt, sie fügen sich vielmehr logisch in das Spielgeschehen ein.

GENIALE DETAILS

Das Spiel – auch wenn es noch lange nicht fertig ist – strotzt nur so von coolen Details. Wenn ihr einen Zeitungsständer umfahrt, fliegt der Inhalt umher. Auf eurem PDA empfangt ihr neben wichtigen Mails auch Werbetexte und Drogendealer, mit denen ihr euch innerhalb einer Mission treffen müsst, laufen auch mal spontan davon weil eine Polizeistreife in der Nähe war. Es ist erstaunlich, wie viele klassische *GTA*-Elemente ihren Weg in das durchweg schwarzhumorige Spiel gefunden haben. In einer der nächsten Ausgaben werfen wir dann einen Blick auf den bisher streng geheimen Mehrspielermodus. Eines ist jedoch jetzt schon klar: Hier kündigt sich genau das Spiel an, auf das wir gehofft haben!

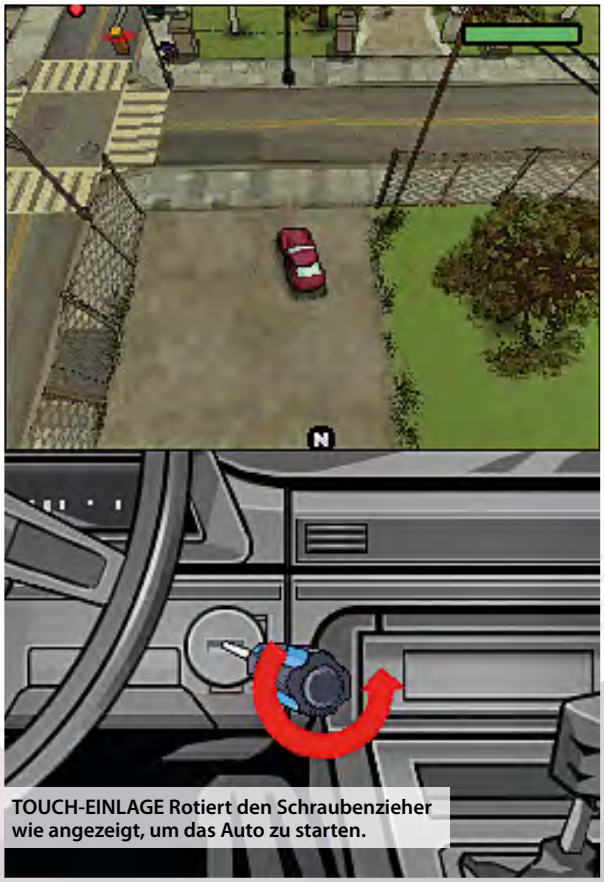
VORSCHAU DS

GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS

GENRE	Action
HERSTELLER	Rockstar Leeds
ENTWICKLER	Rockstar Games
TERMIN	Winter 2008/2009

EINSCHÄTZUNG ●●●●●

FAZIT: Für uns die Überraschung des Monats. Chinatown Wars ist durchdacht, riesengroß und bereits jetzt wunderbar spielbar.



TOUCH-EINLAGE Rotiert den Schraubenzieher wie angezeigt, um das Auto zu starten.

LEBENDIG Die Stadt ist wirklich dreidimensional und steckt voller kleiner Details.

„Das Spiel strotzt vor coolen Details."

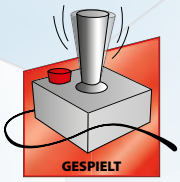
REKRUTIERUNG Rettet den bedrängten Typen (blau markiert), damit er sich euch anschließt!

IN DECKUNG Diesen Bösewicht bewerft ihr besser aus der Deckung mit Granaten.

FAKTEN

- 2 Spieler
- Made in Germany
- Mehr Tiefgang als Advance Wars
- 22 Einheiten, 3 Kampagnen, knapp 100 Missionen
- Zusatzmissionen, Rangsystem

TEXT
Thomas Eder
LAYOUT
David Mola
BILDER
Funatics



TOM CLANCY'S ENDWAR

Noch ein Advance-Wars-Klon? Irrtum: Hinter der Handheldfassung verbirgt sich ein Meilenstein der Spielegeschichte!

Nur die wenigsten unter euch werden sich wahrscheinlich noch an *Battle Isle* erinnern beziehungsweise die Reihe überhaupt kennen. Anfang der 90er-Jahre war dies anders: Was rundenbasierte Strategie für die Homecomputer der damaligen Zeit anbelangt, war *Battle Isle* eine Macht – und wohl jedem ein Begriff, der sich auch nur einen Funken fürs Strategie-Genre interessierte. Nachdem es lange Zeit still um die aus Deutschland stammende Reihe war, taucht sie nun wieder auf – diesmal für Nintendo DS und unter einem anderen Namen. Im Rahmen einer ausführlichen Präsentation mit Lother Schmitt, Schöpfer des Ur-*Battle Isle* von 1991, sammelten wir zahlreiche Eindrücke, die wir euch natürlich nicht vorenthalten möchten.

ENDWAR LIGHT?

Auf Next-Gen-Konsolen erscheint mit *EndWar* ein Echtzeitstrategie-Spiel mit Edeloptik und Sprachsteuerung, auf Nintendos (und auch Sonys) Handheld hingegen kann dieses Gameplay aus technischen Gründen nicht realisiert werden. Deswegen entschied man sich bei Ubisoft dafür, den Handheld-Versionen „nur" ein klassisches rundenbasiertes Spielsystem zu spendieren. Das klingt erst mal etwas enttäuschend, doch bei näherer Betrachtung ist es die einzig sinnvolle Lösung. Der Einsatz der Schöpfer der *Battle Isle*-Reihe zeigt zudem, dass auch bei der Handheld-Fassung viel Wert auf Qualität gelegt wird und man sich nicht einfach nur auf den Namen „Tom Clancy" im Titel verlässt. So viel zu den Hintergründen; jetzt wird's höchste Zeit, euch endlich zu verraten, warum ihr diesen Titel unbedingt im Auge behalten müsst!

GEKLONT?

Der größte Unterschied zum Gameplay der Nintendo-Reihe liegt darin, dass eure Züge in zwei und nicht nur in einer Phase stattfinden. Klingt kompliziert? Ist es auch – für etwa die ersten zehn Minuten. Sobald man sich aber an das Prinzip, sich abwechselnd zu bewegen und in der nächsten Runde Aktionen wie Angreifen, Bauen und Reparieren auszuführen, gewöhnt hat, übt *EndWar* seinen vollen Reiz aus. Eure Einheiten, der Umgang damit und sämtliche Regeln des Gameplays werden euch im Rahmen eines vorbildlichen Tutorials erklärt. Im direkten Vergleich zum Genreprimus fallen weitere Unterschiede beim Gameplay auf: Das Spielfeld ist nicht in Quadrate, sondern Sechsecke unterteilt. Neben Erfahrung und Untergrund spielt in *EndWar* zusätzlich die Position der Einheit eine Rolle. Umzingelt ihr beispielsweise eure Gegner, erhöht dies die Angriffs- und Abwehrwerte der unmittelbar nebeneinander stehenden

ANSEHNLICH Die Kämpfe – egal ob zu Lande, Wasser oder in der Luft – werden in kurzen, auch abschaltbaren Sequenzen gezeigt.

ALLES IM ÜBERBLICK Per Button-Druck wird eine Übersichtskarte eingeblendet, auf der ihr das komplette Spielfeld seht.

RAKETENBASIS VS TANK Einheiten und Fähigkeiten sind typisch für das Genre.

NOCH FRAGEN? Auf dem oberen Screen erfahrt ihr alles über die Einheiten.

ZWECKMÄSSIG Genretypisch wird mehr Wert auf Übersichtlichkeit als auf Effekte gelegt. Und trotzdem sieht EndWar gut aus.

GESCHMACKSFRAGE Die Sequenzen sehen nett aus, auch wenn man den liebevollen Comic-Look der Kartenansicht vermisst.

Einheiten. Außerdem wirkt sich dies noch auf die Bewegungsreichweite der Trupps aus. All dies und weitere Faktoren beeinflussen das Bewegen und Angreifen. Der Zufall hingegen spielt dabei keine Rolle, wie Creative Director Lothar Schmitt betonte.

SCHICK, LIEBEVOLL UND UMFANGREICH

Auch technisch macht das Spiel einen sehr guten Eindruck – selbst wenn es genretypisch keine spektakulären 3D-Effekte und Bombast-Optik bietet. Stattdessen sind die Schauplätze und Einheiten sehr liebevoll inszeniert, was sich vor allem in den Details zeigt: In den Städten stoßt ihr auf Sehenswürdigkeiten wie den Eiffelturm in Paris oder das Brandenburger Tor in Berlin. Der Grafikstil ist in feinstem 2D gehalten, mit einem Hauch Comic-Look angereichert, er bietet eine Menge Charme und wirkt dabei nicht ganz so kindlich, knuffig und asiatisch wie Nintendos *Advance Wars*. Auch akustisch lässt sich das Funatics-Studio nicht lumpen: Marschierende Einheiten, Schüsse und Kanonenfeuer sowie die Musik klingen sehr hochwertig. Gesteuert wird per Stylus oder Steuerkreuz – das ist eurer Vorliebe überlassen. Die beiden Screens des DS werden vorbildlich genutzt, sodass ihr stets die perfekte Übersicht über das Geschehen sowie die Werte eurer Einheiten habt. Während ihr am Zuge seid, könnt ihr die meisten gegnerischen Züge auf dem oberen Bildschirm beobachten und so grob die Taktik des Feindes erahnen. Zu guter Letzt noch ein paar weitere Infos: *EndWar* auf dem DS bietet einen Mehrspieler-Modus, Auszeichnungen, Nebenmissionen in der Kampagne sowie einen umfangreichen und dennoch sehr leicht bedienbaren Editor. Darin könnt ihr die Bedingungen (wie bei einigen Missionen in der Kampagne) festlegen, in etwa eine begrenzte Anzahl von Zügen oder ein Zeitlimit. Insgesamt hat *EndWar* bei uns einen sehr guten Eindruck hinterlassen und noch keine Schwächen offenbart. Ob sich das in einer Traumwertung niederschlägt, lest ihr im Test in der nächsten Ausgabe der N-ZONE.

VORSCHAU DS

TOM CLANCY'S ENDWAR

GENRE	Strategie
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Funatics
TERMIN	November 2008

EINSCHÄTZUNG

FAZIT: Ein Anwärter auf den Genrethron, hinter dem eine der beliebtesten Strategie-Reihen der 90er-Jahre steckt! *Battle Isle* lebt!

KAMPAGNE Im Solo-Modus kämpft ihr euch durch eine Vielzahl an Missionen.

BASTELSTUNDE Mit dem Editor bastelt ihr im Handumdrehen neue Karten.

SPION! Auf dem oberen Screen dürft ihr dem Gegner bei seinen Zügen zusehen.

FEUER FREI! Rallen und Jeena können mit Pistole oder Schwert gegen Bösewichte auf der Oberwelt kämpfen.

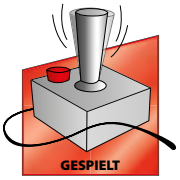
GRABE-RADAR Anhand der Farbe der Lichtkegel eures Radars erkennt ihr die Art der verfügbaren Bodenschätze.

FAKTEN

- 75 neue Kreaturen
- Neue Kamera hinter Spielfigur
- Oberer Screen für Karte und Infos
- Ihr kämpft auch in der Oberwelt.
- Neuer Kampfmodus
- Spieldaten des Vorgängers ins Spiel übertragbar

TEXT
Sebastian Stange
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

SPECTROBES: JENSEITS DER PORTALE

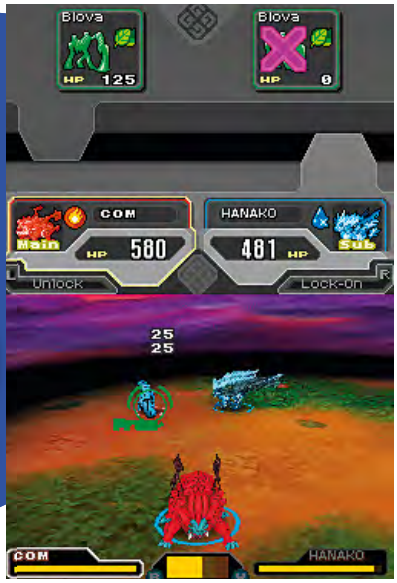


Mehr Monster, neue Technik und besseres Gameplay – so packt man Fortsetzungen an!

Der erste Teil von *Spectrobes* war ein wirklich mutiger Schritt. Der Hersteller Disney Interactive ist kein Riesenkonzern wie etwa Nintendo und doch sollte das Spiel den erfolgreichen Pokémon die Stirn bieten. Okay, das ist vielleicht etwas dramatisch formuliert, denn die Pokémon werden so schnell nicht ihre vielen Fans verlieren. Dem Konkurrenztitel *Spectrobes* gelang es aber immerhin, eine spannende Alternative zu Nintendos Minimonster-Jagd zu bieten – vor allem aufgrund des wirklich einzigartigen Spielverlaufs. Ihr musstet keine Monster fangen, sondern möglichst feinfühlig Fossilien ausbuddeln und sie mit der Kraft eurer Stimme wecken. Dazu gab es ein sehr actionreiches Echtzeit-Kampfsystem. Das unterhielt gut, hatte aber so seine Macken. Etwas zu trist waren die Umgebungen, nicht wirklich gelungen die Kämpfe – so das Urteil der Käufer.

GENERALÜBERHOLT

Anstatt uns nun eine ganz gewöhnliche Fortsetzung nach dem Motto „Das alte Spiel plus neue Levels" zu präsentieren, haben die Jungs vom Entwicklerstudio Jupiter jede Menge neue Features in Teil 2 eingebaut und präsentieren euch mit *Jenseits der Portale* fast schon ein brandneues Spiel. Am auffälligsten ist sicherlich die Kamera, die nun hinter der Spielfigur sitzt und den Blick in die Ferne



IN ACTION Im neuen Kampfmodus steuert ihr eines von zwei Spectrobes.

HEIMATBASIS Im Raumschiff erweckt ihr neue Spectrobes und pflegt eure Sammlung.

VORSICHTIG! Beim Ausgraben müsst ihr darauf achten, das Fossil heil zu lassen.

ERWISCHT Die Wirbelstürme sind Gegner. Berührt ihr sie, beginnt der Kampf.

freigibt, anstatt über der Spielfigur zu schweben. Neben mehr Weitsicht sorgt das dafür, dass der obere Schirm frei ist und Platz für die Weltkarte und nützliche Infos bietet. Die Grafik kann sich für DS-Verhältnisse wirklich sehen lassen. Die Umgebungen haben mehr Details spendiert bekommen und können sich allesamt sehen lassen. Ebenfalls runderneuert wurde das Kampfsystem. Ihr kämpft als Rallen oder Jeena mit Strahlenpistole und Schwert gegen Monster in der Spielwelt oder jagt eure Spectrobes auf größere Gegner. Die werden in den Levels als Wirbelstürme dargestellt, was allerdings ein wenig seltsam wirkt. Es scheint dadurch, als ob das gesamte Spiel Tornado-Gebiet wäre.

KÄMPFT ALS DUO

In den Kämpfen stehen euch stets zwei Spectrobes zur Verfügung, von denen ihr eines selbst steuert. Das andere kämpft automatisch – so gut es die KI eben hinbekommt. Natürlich gibt es wieder beeindruckende Spezialangriffe, bei denen beide Kreaturen gemeinsam attackieren. Hier zahlt es sich aus, das richtige Spectrobe-Duo in den Kampf zu schicken. Denn wie auch beim Vorgänger müsst ihr stets auf die Farbe eurer Spectrobes achten und jedes Mal die richtige Sorte gegen die diversen Gegner in den Kampf schicken.

GOLDGRÄBERSTIMMUNG

Auch das Ausbuddel-Feature wurde im Vergleich zum Vorgänger erweitert. Prinzipiell gestaltet sich das Ausbuddeln von Kristallnahrung und Fossilien wie gehabt: Mit verschiedenen Werkzeugen entfernt ihr Erdmaterial rings um das Ausgrabungsstück. Je heiler das Fossil, desto besser die Kreatur, die ihr daraus erwecken könnt. Diesmal müsst ihr auch Fossilien inmitten von Lava bergen, wobei ihr immer wieder die Flammen löscht, während ihr es freilegt. Natürlich gibt es auch neue Buddel-Werkzeuge.

Die vielen Verbesserungen machen Lust auf das neue Spectrobe-Spielgefühl. Es freut uns, dass hier auf jeden Fall mehr getan wurde, als nur neue Levels zu gestalten und die Ziffer „2" an den Titel zu kleben. Doch übertrifft das Gesamtergebnis den Vorgänger wirklich deutlich oder sind die Neuerungen letztendlich kosmetischer Natur? Das wird erst ein Test zeigen, den ihr in der nächsten Ausgabe lesen könnt.

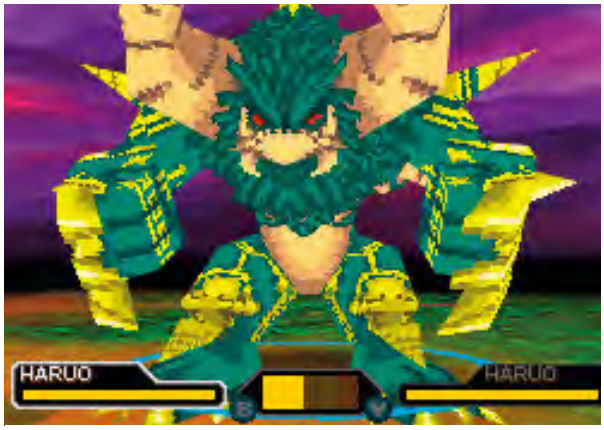
VORSCHAU DS

SPECTROBES:
JENSEITS DER PORTALE

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Disney Interactive
ENTWICKLER	Jupiter
TERMIN	13. November 2008

EINSCHÄTZUNG

FAZIT: Der solide erste Teil legte vor, nun kommt der verbesserte Nachfolger und verspricht ein wirklich gutes Spiel zu werden.



IMPOSANT Hoch entwickelte Spectrobes sehen nicht nur toll aus, sie sind auch sehr kampfstark.

EFFEKTREICH Hier setzen zwei Spectrobes zu einer gewaltigen Spezialattacke an, die den kompletten Bildschirm ausfüllt.

PRAKTISCH Euer beliebig langer-Mönchsstab haut richtig rein.

CHARMANT Die Cutscenes teffen den Stil der Vorlage sehr gut.

ÜBERBLICK Ihr seht die Spielwelt auf beiden Bildschirmen des DS.

KAME-HAME-HA! Je schneller ihr getippt habt, desto stärker ist es.

COMIC-ANLEIHE Kämpfe werden mit witzigen Staubwolken begleitet.

FAKTEN

- Erscheint exklusiv für DS
- Story beginnt bei der Begegnung mit Bulma…
- … und endet mit dem 21. Budokai Tenkaichi-Turnier.
- Jede Menge Humor und Flair
- Tolle Optik

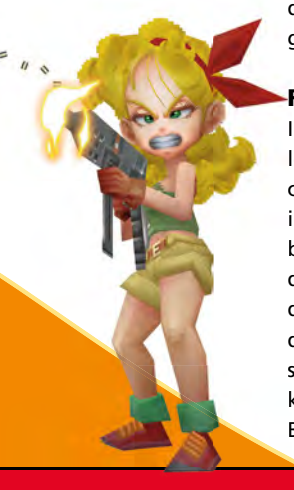
TEXT
Sebastian Stange
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
Atari

VIDEO AUF DVD

DRAGON BALL: ORIGINS

Zurück zu den Wurzeln – hier erlebt ihr den Anfang der klassischen Dragon Ball-Saga!

Falls ihr die alte Dragon Ball-Serie mit ihrem Witz und Charme der kämpferischen Dragon Ball Z-Saga vorzieht, solltet ihr euch auf den Dezember freuen. Dann machen nämlich Son Goku, Bulma und Co. den DS unsicher. Schon bei den ersten Spielszenen, die uns auf der Games Convention gezeigt wurden, erkannten wir das große Vorbild für das Spiel: den DS-Zelda-Ableger Phantom Hourglass. Auch hier bewegt ihr eure Spielfigur per Stylus durch eine 3D-Welt, die von oben gezeigt wird und sich auf beide Bildschirme erstreckt. Ein dreister Klon ist Dragon Ball: Origins deshalb jedoch noch lange nicht. Das Spiel bringt euch nämlich all den Charme, der TV-Serie so beliebt gemacht hat.



FINDET ALLE SIEBEN!

Im Spiel steuert ihr Son Goku und lernt gleich zu Beginn das Stadtmädchen Bulma kennen. Zusammen mit ihr und allerlei skurrilen Charakteren begebt ihr euch auf die Suche nach den sieben Dragonballs, um dadurch den Drachen Shenlong zu rufen, der dann einen Wunsch erfüllt. Außerdem spielt ihr euch danach noch durch die komplette Kampfsportturnier-Saga. Besonders gelungen finden wir, wie der Stil der Anime- und Manga-Vorlage auf den DS übertragen wurde. Zwar wirken die Figuren etwas klobig, dafür begeisterte uns die herrliche Mimik der Figuren, die jede Menge Witz und Charme ausstrahlte. Hier trifft das Spiel denselben Nerv wie auch die TV-Serie und bei den spektakulär inszenierten Spezialangriffen gibt es auch einige derbe Späße. Beispielsweise lüpft Bulma – im Spiel unterstützt sie euch mit Spezialangriffen – auch mal ihr Röckchen, um Gegner abzulenken. Das ist superwitzig inszeniert und außerdem echt clever: statt eines Zensurbalkens versperrt die Lücke zwischen den Bildschirmen allzu unverschämte Blicke.

EIN FEST FÜR FANS

Das Spiel selbst scheint wie auch Zelda: Phantom Hourglass abzulaufen. Ihr bewegt Son Goku mittels Stylus und gebt euren Gegnern vor allem mit dem streckbaren Mönchsstab Saures. Natürlich könnt ihr auch ein Kame-hame-ha entfesseln. Tippt ihr währenddessen auf eure Spielfigur wird der folgende Engergiestoß stärker. Auch Jundujun - eine praktische Reisewolke - wird es im Spiel geben. Unsere ersten Eindrücke zum Spiel sind durchaus positiv. Zwar scheint der Spielverlauf nicht gerade der originellste zu sein, dafür gibt es genau das, was Fans der Serie ich wünschen: Eine witzige Story und liebenswerte Charaktere.

FESTE DRAUF Ihr stärkt durch bestandene Kämpfe nach und nach eure Talente.

VORSCHAU DS

DRAGON BALL: ORIGINS

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Atari
ENTWICKLER	Game Republic
TERMIN	Dezember 2008

EINSCHÄTZUNG ●●●●○

FAZIT: Wenn spielerisch genügend Abwechslung geboten wird, verspricht das Spiel viele Spaßige Stunden – nicht nur für Fans!

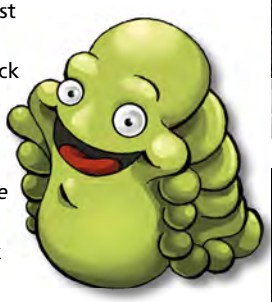
THE WHISPERED WORLD

Neues Futter für Point&Click-Fans!

TEXT
Thomas Eder

BILDER
Daedalic

Hier erwartet euch ein klassisches Adventure, das vor allem durch seinen liebevollen und sehr ansprechenden Grafikstil auf sich aufmerksam macht! Die Story des in Deutschland von Daedalic Entertainment entwickelten Spiels wird vor allem Fans des Fantasy-Genres begeistern: Ihr schlüpft in die Rolle des jungen, aber stets traurigen Clowns Sadwick, der mit dem elterlichen Wanderzirkus das Land bereist, aber nicht wirklich Freude an diesem Dasein empfindet. So kommt es, dass er nach einem eigenartigen Traum loszieht, um seine Bestimmung zu finden – nicht ahnend, welchen Gefahren er sich in der Zukunft noch stellen muss. Aber zum Glück ist Sadwick nicht alleine unterwegs, sondern wird von Spot, einem Wurm mit unglaublichen Verwandlungsfähigkeiten, durch das märchenhafte Abenteuer begleitet. Wie wichtig der Wurm für euch ist, merkt ihr erst bei den vielen Rätseln, die ihr nur lösen könnt, wenn ihr Spots Geschick clever einsetzt! Was wir bisher von dem Spiel sehen konnten, machte einen sehr guten Eindruck: Sowohl technisch als auch spielerisch ist *The Whispered World* auf einem guten Weg und erscheint mit etwas Glück noch gegen Ende dieses Jahres.



NIEDLICH Die liebevoll gestaltete Grafik versprüht eine Menge Charme!

POINT & CLICK Auf dem Touchscreen steuert ihr Sadwick und Spot.

VORSCHAU DS

THE WHISPERED WORLD

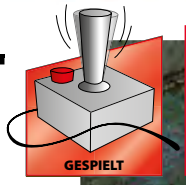
GENRE	Adventure
HERSTELLER	Daedalic Entertainment
ENTWICKLER	Daedalic Entertainment
TERMIN	Nicht bekannt

EINSCHÄTZUNG ●●●●○

FAZIT: Point&Click-Adventure, das dank seiner liebevollen Inszenierung und guter Gameplay-Ideen durchaus Potenzial hat!

DEMENTIUM: DIE ANSTALT

Nur für Erwachsene! Und das zu Recht!



TEXT
Thomas Eder

BILDER
N-ZONE

Shooter-Fans haben auf dem DS eine recht geringe Auswahl an wirklich guten Titeln. Klar machen *Metroid* und *Call of Duty* eine super Figur auf dem Handheld, doch was man bislang stets vermisst, ist ein knallharter Horror-Shooter mit der düsteren, abgefahrenen Atmosphäre eines *Silent Hill*. Diese Lücke soll *Dementium: Die Anstalt* füllen, das wir kürzlich Probe spielen durften. Dabei staunten wir nicht schlecht, denn der Titel wird mit gutem Grund nur an volljährige Spieler verkauft werden. Dafür sorgt einerseits die kranke Story mit dem gespenstischen Sanatorium als Schauplatz, andererseits die schonungslose Darstellung des meist sehr blutigen Geschehens. Wie erwähnt treibt ihr euer Unwesen in einer heruntergekommenen Heilanstalt, in der eine Vielzahl blutrünstiger Geschöpfe nur darauf wartet, euch das Lebenslichtlein auszublasen. Wenn ihr euch nicht gerade mit Fleischermesser schwingenden Zombies, lästigem Krabbelgetier oder ähnlichen widerlichen Gestalten vergnügt, müsst ihr kleine Rätsel lösen, um beispielsweise in neue Bereiche des Sanatoriums vorzudringen oder hilfreiche Items zu erhalten. Die Steuerung, bei der ihr auf dem Touchscreen zielt und auf dem oberen Bildschirm des DS das Geschehen seht, funktionierte bei unserer ausgiebigen Proberunde einwandfrei. In Verbindung mit der flüssigen Grafik und dem atmosphärischen Sound macht das Spiel einen spaßig-gruseligen Eindruck – ob es auch dauerhaft motivieren kann, erfahrt ihr im ausführlichen Test in der nächsten Ausgabe!

ABWECHSLUNG Neben klassischem Geballer muss der Spieler auch eine Reihe von – meist einfachen – Rätseln lösen.

HUCH! Die sonst sehr hilfreiche Taschenlampe bringt euch wenig, wenn plötzlich ein angreifender Zombie vor euch steht.

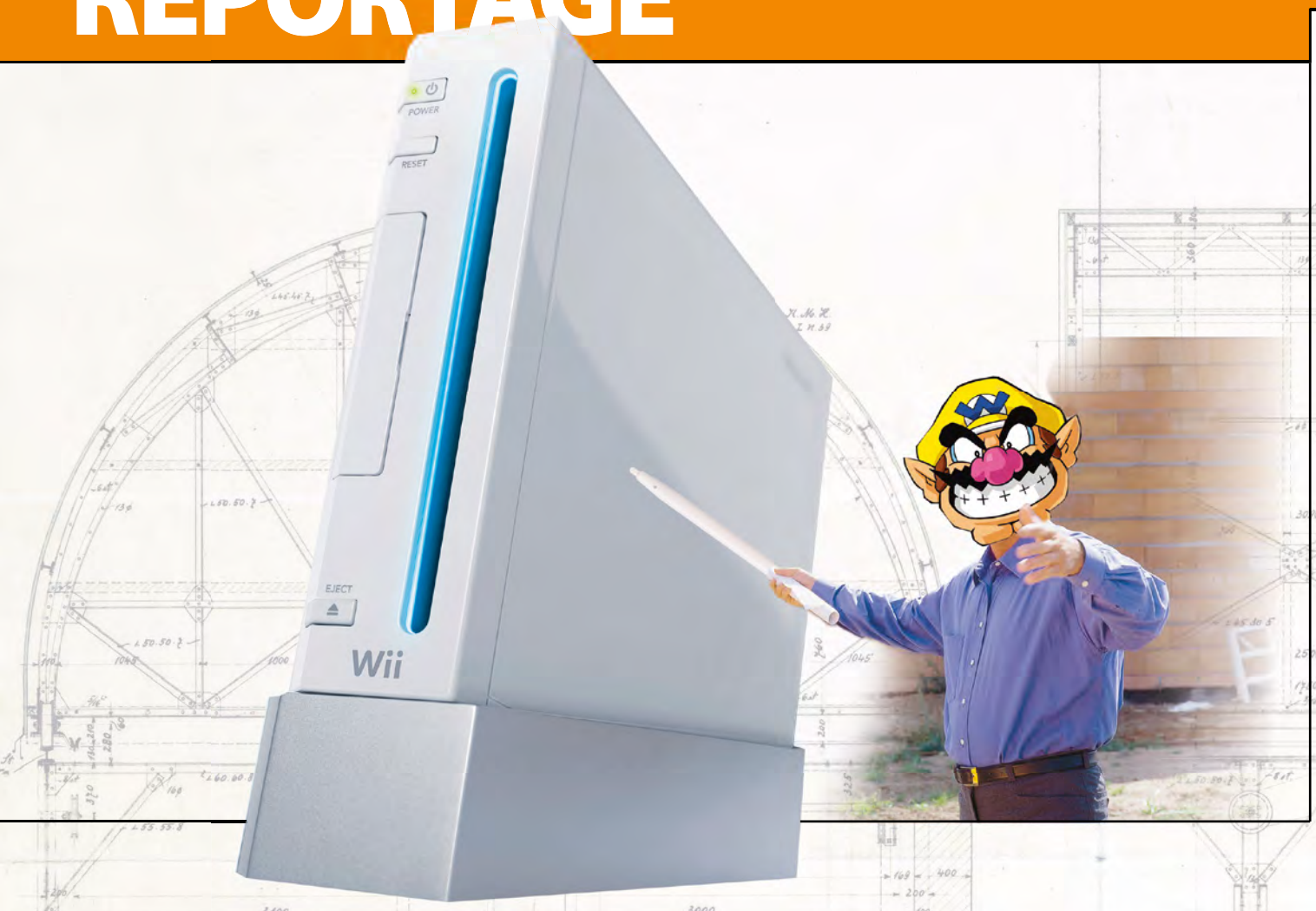
VORSCHAU DS

DEMENTIUM: DIE ANSTALT

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	CDV
ENTWICKLER	Renegade Kid
TERMIN	Oktober 2008

EINSCHÄTZUNG ●●●●○

FAZIT: Harte Shooter-Kost für den DS, die technisch wie spielerisch eine gute Figur macht, aber wahrlich nicht in Kinderhände gehört!



TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE, Archiv

BAUSTELLE Wii

Festplatte, DVD-Player, Freundescodes und mehr: An diese Flickstellen muss Nintendo unbedingt ran!

Habt ihr schon einmal versucht, YouTube-Filme mit dem Wii-Opera-Browser abzuspielen? Nach etwa zwanzig Minuten Video-Genuss tritt häufig eine Fehlermeldung auf: Der Flash-Speicher der Wii ist erschöpft! Abhilfe schafft dann nur das Zurücksetzen des Browsers, damit die intern gespeicherten Cookies gelöscht werden – erst dann lässt sich wieder ein neues Video starten. Das ist nur eines von mehreren Ärgernissen, mit dem sich Wii-Besitzer inzwischen herumschlagen müssen. Wir wollen auf dieser Doppelseite erörtern, welche Schwachstellen die Wii aufweist, und klären, bei welchen Dingen die Aussicht auf Besserung besteht.

OPERA Der Wii-Browser ist etwas klapprig. Vor allem bei längeren Youtube-Videos ist der Flash-Speicher rasch erschöpft..

WIR WOLLEN MEHR SPEICHER!

Die Fülle an neuen WiiWare-Spielen, die naturgemäß mehr Platz beanspruchen als zwanzig Jahre alte NES-Spielchen, hat viele Spieler mit einem ernsthaften Problem konfrontiert: Wo sollen neue Kanäle bloß abgespeichert werden? Denn der Speicherplatz der Wii ist nicht etwa 512 MB groß, wie oft behauptet wird, sondern umfasst lediglich knapp die Hälfte. Der Rest wird für das Betriebssystem, nicht löschbare Kanäle sowie die Mail-Funktion benötigt. Reginald Fils-Aime, President and Chief Operating Officer bei Nintendo of America, hat zwar in einem Interview im lateinamerikanischen Magazin „Club Nintendo" bestätigt, dass KEINE Festplatte für die Wii geplant ist. Allerdings basteln die Entwickler an einer – wir zitieren – „besseren Lösung". Wird etwa das nächste Wii-Firmware-Update die Möglichkeit bieten, gekaufte Spiele direkt von der SD-Karte zu starten? Auch ein Online-Streaming wäre denkbar; nur die Spielstände würden weiterhin auf der Wii lagern.

KEIN SPASS-GARANT Die Maßstäbe an das Qualitätssiegel muss Nintendo definitiv höher legen, da sind sich die Spieler einig.

ALLES VOLL! So soll unsere Wii bitte nicht aussehen. Wir wünschen uns eine anständige Lösung für mehr Speicher.

GÜTESIEGEL OHNE GÜTE?

Und noch eine „Baustelle": Nintendo muss mehr Härte bei der Vergabe des Qualitätssiegels walten lassen. Es nützt nichts, wenn auf der Spielhülle ein goldenes Emblem prangt, wenn die Software „ramschig" programmiert wurde und niemandem Spaß macht. Bislang prüft Nintendo offenbar nur, ob das Spiel im Disc-Kanal korrekt angezeigt wird, ob das Wii-Menü abrufbar ist und ob es nicht zu häufig abstürzt. Das genügt nicht, denn kauft ein Kunde hintereinander drei Spielspaß-Nieten am Stück, ist die Wii-Euphorie rasch verflogen. Erinnert ihr euch außerdem an die Ankündigung eines Wii-Modells, das DVDs abspielen sollte? Das gute Stück sollte im vergangenen Jahr zumindest in Japan erscheinen, doch daraus wurde nichts. Auch die Tatsache, dass die Wii keine Audio-CDs schluckt, ist im Multimedia-Zeitalter nicht gerade rühmlich. Musikfreunde können mit dem neuen Fotokanal 1.1 nicht mal MP3-Tracks anhören, sondern lediglich AAC-Musik. Die bietet zwar eine minimal höhere Audioqualität, ist aber nicht so weit verbreitet. Und: Um die Songs zu starten, müsst ihr euch umständlich in den Fotokanal begeben, eine Diapräsentation starten und dann im Menü euren Song manuell auswählen. Zu kompliziert!

In der nächsten N-ZONE wollen wir weitere Schwachpunkte der Wii vorstellen und die Lösungen analysieren. Im Wii-Forum von www.n-zone.de könnt ihr im Thread „Baustelle Wii" derweil mit anderen Usern diskutieren – die besten Community-Statements greifen wir dann im Heft auf.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN STANGE:
Die wichtigste Baustelle – nämlich einen Controller der eigentlich mehr versprach als er halten konnte – packt Nintendo mit Wii MotionPlus inzwischen endlich an. Desweiteren ist dringend eine solide und userfreundliche Online-Plattform nötig. Selbst die alte Xbox ist der Wii beim Thema Online-Gaming haushoch überlegen. Das Freundescode-System mag zwar sicher sein, doch meiner Meinung nach verhindert es den Spaß am Online-Zocken. Wieso greift Nintendo nicht auf User-Accounts zurück. Bei der PS3 und Xbox 360 funktioniert das wunderbar. Außerdem vermisse ich richtige Chat-Funktionen für Wii-Spiele - immerhin verspricht das neue Mikrofon da Abhilfe. Last but not least: Auch wenn einige wenige Spiele zeigen, dass mit der Wii tolle Grafik möglich ist – in der Regel sehen die Games echt bescheiden aus. Das liegt zwar an den Entwicklern, doch wenn die Wii HD-Optik bieten würde, wäre das bereits weitaus ansehnlicher.

DIE MEINUNG

CHRISTOPH KRAUS:
Das Wii-Konzept ist definitiv sehr ausgereift – aber nur, solange man nicht die Ansprüche eines Zockers an die Konsole stellt. Wetterkanal, Briefschreib-Funktion und Miis mögen sich lustig anhören, aber fast zwei Jahre nach dem Wii-Launch ist die Luft an diesen Features raus. Es muss doch möglich sein, auch die Erwartungen der langjährigen Fans unter einen Hut zu bringen. Auf meiner Liste ganz oben steht die Unterstützung von Dolby Digital, was aber natürlich nicht ohne Weiteres in die bestehende Hardware integriert werden kann. Dass ich mit der Wii keine Blu-rays abspielen kann, verzeihe ich den Entwicklern, da die HD-Technik bekanntlich Unsummen an Produktionskosten verschlingen würde. Aber zumindest Audio-CDs hätten drin sein müssen. Und wie sieht es mit anständigem Voice-Chat via Headset aus? Liebe Leute, so ein umschnallbares Mikrofon ist doch bestimmt möglich. Es muss ja nicht gleich jeder hören, was meine Online-Freunde so alles in ihr WiiSpeak-Mikro labern…

DIE MEINUNG

THOMAS EDER:
Mich stören weniger die technischen Einschränkungen der Wii als deren wirklich schwache Multimedia-Fähigkeiten. Dies liegt – abgesehen vom stark eingeschränkten Speicherplatz der Wii – meiner Meinung nach aber doch an der Software. Die Hardware-Basis ist vorhanden – große Dateien wie beispielsweise Videos könnten beispielsweise via WLAN gestreamt oder einfach von einer externen USB-Festplatte abgespielt werden. Und was ist mit den DVD- und Audio-CD- und MP3-Fähigkeiten? Mit einem ordentlichen Software-Update könnte dieses Problem gelöst werden, doch wird's dann nicht wieder sehr eng mit dem Speicher der Wii? Natürlich ist die Wii eine Konsole, sprich man hat sich das Teil zum Zocken und nicht für multimedialen Firlefanz angeschafft. Dennoch finde ich es sehr traurig, dass die der Konkurrenz in Hinsicht auf Media-Center-Tauglichkeit noch offensichtlicher als bei der Grafikpower unterlegen ist!

TERMINE

Die kommenden Spiele für Wii und Nintendo DS: Wann erscheint was?

Wii

OKTOBER

Titel	Datum
Avatar – Herr der Elemente: Der Pfad des Feuers	31. Oktober
Boogie Superstar	16. Oktober
Crash: Herrscher der Mutanten	31. Oktober
Disaster: Day of Crisis	24. Oktober
EA Promi-Duell	23. Oktober
FIFA 09	02. Oktober
James Bond 007: Ein Quantum Trost	30. Oktober
Littlest Pet Shop	16. Oktober
Monopoly	23. Oktober
Mushroom Men	31. Oktober
MySims Kingdom	30. Oktober
NBA Live 09	09. Oktober
Samba de Amigo	02. Oktober
SimCity Creator	02. Oktober
TNA Impact! Wrestling	31. Oktober

NOVEMBER

Titel	Datum
Bratz Kidz Party	14. November
Call of Duty: World at War	14. November
Facebreaker K.O. Party	13. November
Guitar Hero World Tour	06. November
Hasbro Family Game Night	20. November
Need for Speed Undercover	20. November
Shaun White Snowboarding: Roadtrip	13. November
Skate it	20. November
Sonic Unleashed	14. November
Spyro: Dawn of the Dragon	14. November
Trauma Center: New Blood	07. November
WWE SmackDown vs. Raw 2009	07. November

2008

Titel	Datum
Animal Crossing: City Folk	Winter
Lost in Blue Shipwrecked	Herbst
Mario Super Sluggers	2008
Rayman Raving Rabbids TV Party	Winter
Star Wars: The Clone Wars – Lichtschwert-Duelle	2008
Wii Music	2008

2009

Titel	Datum
Castlevania Judgment	1. Quartal
Deadly Creatures	Februar
Hard Working People	1. Quartal
Kororinpa 2	1. Quartal
Pro Evolution Soccer 2009	1. Quartal
Rock Revolution	1. Quartal
Ultimate Band	Februar
Wii Sports Resort	Frühjahr

DS

OKTOBER

Titel	Datum
Avatar – Herr der Elemente: Der Pfad des Feuers	31. Oktober
Crash: Herrscher der Mutanten	31. Oktober
Das verrückte Labyrinth	02. Oktober
FIFA 09	02. Oktober
Korg DS-10	10. Oktober
James Bond 007: Ein Quantum Trost	30. Oktober
Littlest Pet Shop: Dschungel/Garten/Winter	16. Oktober
Lost in Blue 3	09. Oktober
Mein Französisch Coach	16. Oktober
Mein Westernpferd	02. Oktober
Mushroom Men	31. Oktober
MySims Kingdom	30. Oktober
Phoenix W. Ace Attorney: Trials and Tribulations	02. Oktober
Think Logiktrainer: Think again	17. Oktober
Winx Club Secret Diary 2009	Oktober
Zubo	02. Oktober

NOVEMBER

Titel	Datum
All Star Cheer Squad	November
Age of Empires: Mythologies	28. November
Allen Carr: Endlich Nichtraucher!	November
Bratz Kidz Party	14. November
Der Herr der Ringe: Die Eroberung	06. November
Need for Speed Undercover	20. November
Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf	07. November
Rune Factory – A Fantasy Harvest Moon	14. November
Skate it	20. November
Spectrobes: Jenseits der Portale	13. November
Spyro: Dawn of the Dragon	14. November
Time Hollow	November
WWE SmackDown vs. Raw 2009	07. November

2008

Titel	Datum
Castlevania: Order of Ecclesia	4. Quartal
Chrono Trigger DS	Winter
de Blob	2008
Eledees: The Adventures of Kai and Zero	Winter
Fire Emblem DS	Herbst
Kirby Super Star Ultra	Herbst
Prince of Persia: The Fallen King	Herbst/Winter
Rayman Raving Rabbids TV Party	Winter
Star Wars: The Clone Wars – Jedi Alliance	2008

2009

Titel	Datum
Rock Revolution	1. Quartal
Enchanted Folk and the School of Wizardry	1. Quartal
Bomberman 2	1. Quartal

DER KOMMENTAR

CHRISTOPH KRAUS

Die Jahreszeiten Herbst und Winter sind immer wieder eine Garantie für heiße Spieleabende und da macht auch 2008 keine Ausnahme. *Disaster: Day of Crisis*, *Samba de Amigo*, *Phoenix Wright Ace Attorney: Trials and Tribulations* sowie *FIFA 09* gehören im Oktober definitiv zu den Spielen, die Wii- und DS-Zocker im Auge behalten sollten. Auch in den übrigen Wochen des Jahres kommen noch einige Hits auf uns zu, beispielsweise *Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf*. Das Spiel hat zwar keinen großen Namen zu bieten, ist aber spielerisch umso frischer. Erfreulich ist auch, dass die großen Drittherstellter fast ausnahmslos auch Gamer-Titel im Angebot haben und nicht nur Gelegenheitsspielchen herausbringen.

Warum beim Musik-Download der kleine Unterschied zählt

No More DRM!

DRM ist der Grund, dass man z. B. einen im Internet gekauften Song nicht beliebig oft brennen kann. DRM ist auch der Grund, weshalb manche Player ihn erst gar nicht abspielen. DRM steht für Digital Rights Management (Digitales Rechte-Management) und bedeutet, dass man zwar etwas gekauft hat, damit aber noch lange nicht machen kann, was man will. Die Gegner von DRM sprechen daher lieber von Digital Restrictions Management (Digitales Beschränkungs-Management) und diese Perspektive ist auch richtig. Es geht nicht um Rechte, es geht um ihre Beschneidung und es werden nicht die Wünsche des Kunden respektiert, sondern die des Anbieters. Dazu erzeugt DRM auf dem Computer Sicherheitslücken – alles nur, weil sich der Verkäufer davon einen Vorteil verspricht.

DRM steckt unsichtbar wie ein Virus in den digitalen Medien. Es gibt von außen zunächst kein erkennbares Zeichen, ob es da ist oder nicht. Beim Beispiel von digitaler Musik können nur die Dateitypen Aufschluss geben: .aac und .wma enthalten häufig DRM. Einzig bei MP3 kann man nach wie vor sicher sein, dass man als Kunde keine Fußfesseln angelegt bekommt. Nur bei MP3 kann man sicher sein, dass man Musik mit all den Möglichkeiten erhält, wie sie auch eine normale, handelsübliche CD bietet. Bei der CD haben Handel und Plattenindustrie das bereits eingesehen – ganz im Gegensatz zur Download-Welt. Hier tummeln sich sämtliche Formate durcheinander und sind je nach Firmenpolitik mit DRM behaftet oder nicht. Das ist in den meisten Shops so, allerdings nicht bei allen.

Man kann es nicht riechen oder hören, und dass es da ist, merken viele erst, wenn es zu spät ist: DRM.

Im April 2008 startete mit Nowdio.de der erste reine MP3-Downloadstore in Deutschland, der die Musik aller großen (und der meisten kleinen) Musikfirmen im Programm hat, die bereits auf DRM verzichten. Hier gibt es keine kopiergeschützten Files, keine Probleme mit dem Abspiel- oder Brennprogramm und keine Sicherheitslücken aufseiten des Kunden. Nowdio ist der Erste am Markt, der das Kundeninteresse endlich ernst nimmt und damit das Umdenken beschleunigt. Es bewegt sich was. Die letzten beiden Musikriesen, die bislang auf DRM bestanden haben, sehen mittlerweile ein, dass DRM nicht marktfähig ist, viel zu teuer und damit ohne jede Zukunft. Es ist aktuell keine Frage mehr, ob DRM fällt, die Frage lautet eher: Wann endlich? Und sobald das geklärt ist, werden auch alle anderen den Weg gehen, den Nowdio schon heute geht.

Carsten Schumacher

Die TOP 5 nowdio Verkaufscharts

1. Platz:

Original Motion Picture Soundtrack: The Dark Knight
Preis: 9,99 Euro

2. Platz:
Jack Wall: Video Games Live
Preis: 9,79 Euro

3. Platz:
Slipknot: All Hope Is Gone
Preis: 9,99 Euro

4. Platz:
Coldplay: Viva La Vida Or Death And All His Friends
Preis: 9,79 Euro

5. Platz:
Disturbed: Indestructible
Preis: 9,99 Euro

Tipps der **Redaktion:**

Das Nowdio-Musikteam möchte sich für folgende Alben stark machen:

Jack Wall/Slovak National Orchestra: Video Games Live

Bei dieser Musik strömen Tausende in die Konzertsäle. Ein Nationalorchester wird von der Gamer-Community frenetisch gefeiert.

Die Spiele-Scores im klassischen Gewand gibt's nur bei Nowdio mit dem exklusiven Bonus-Track „Yuri The Only One"!

Trivium: Shogun

Trivium wurden lange Zeit mit den klassischen Metallica verglichen. Über die Cover ihrer Platten wurde immer gestritten, aber ihr Talent und ihre Shows wurden überall gelobt.

Den Song „Into The Mouth Of Hell We March" kennen einige vielleicht schon von „Madden NFL 09". Burnt!

The Verve: Forth

Es ist das Comeback des Jahres. Nach über 10 Jahren kehrt ebenjene Band zurück, die damals mit „Urban Hymns" einen Meilenstein des Britpop schuf. Den „Forth"-Bonustrack „A New Decade (Live in Glasgow)" gibt es allerdings nur bei Nowdio!

Motörhead: Motörizer

Eher friert die Hölle zu, als dass Motörhead ihren Sound ändern. Lemmys rostige Kehle lässt wieder alle Warzen der Welt erzittern und sein Rickenbacker-Bass dröhnt erneut mit Phil Campbells Inferno-Gitarre um die Wette. Massiert alles weg!

Slipknot: All Hope Is Gone

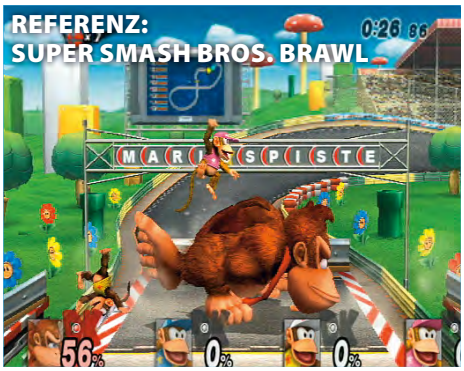
Gerade erst ist die neue Masken-Kollektion eingetroffen, nun ist auch das Album da. Slipknot geben wieder mehr Gas, öffnen sich dabei aber auch musikalisch ein wenig mehr dem breiteren Metal-Publikum. Eine Mischung aus klassischen Slipknot und Metal-Klassikern.

Wii-SPIELE IM ÜBERBLICK

Auf dieser Doppelseite haben wir für euch die wichtigsten bislang getesteten Wii-Spiele zusammengefasst.

ACTION

Titel	Ausgabe	MS	ES
Alien Syndrome	11/07	60%	58%
Battalion Wars 2	03/08	81%	78%
Bionicle Heroes	07/07		63%
Blazing Angels: Squadrons of WW II	05/07	71%	75%
Ben 10 – Protector of Earth	05/08	68%	61%
Bomberman Land Wii	05/08	80%	61%
Death Jr.: Root of Evil	08/08	82%	80%
Der unglaubliche Hulk	09/08		47%
Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt	05/08	60%	67%
Dragon Quest Swords: Die maskierte ...	07/08		72%
Driver: Parallel Lines	09/07		53%
Eledees	06/07	75%	79%
Emergency Heroes	08/08	65%	67%
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	10/07	53%	49%
Geometry Wars: Galaxies	01/08	83%	83%
Ghost Squad	02/08	75%	74%
Heatseeker	04/07		78%
Iron Man	07/08		62%
Jumper: Griffin's Story	05/08		52%
Lucky Luke: Go West!	02/08	70%	66%
Marvel: Ultimate Alliance	01/07	77%	70%
Metal Slug Anthology	03/07	82%	80%
No More Heroes	04/08		81%
Pirates of the Caribbean: Am Ende ...	07/07	68%	71%
Rampage: Total Destruction	02/07	72%	63%
Shrek der Dritte	08/07	68%	72%
Soulcalibur Legends	02/08	63%	65%
Spider-Man: Freund oder Feind	12/07	73%	66%
TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles	06/07		69%
Transformers: The Game	09/07		69%



ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MS	ES
Alone in the Dark	08/08		77%
Avatar: Der Herr der Elemente	05/07		70%
Avatar: Die Erde brennt	02/08	72%	70%
Agatha Christie: Und dann gab's ...	03/08		68%
Bee Movie – Das Game	01/08	71%	74%
Bully: Die Ehrenrunde	04/08	45%	86%
CSI: Crime Scene Investigation ...	05/08		67%
Die Chroniken von Narnia: Prinz ...	09/08	69%	68%
Der goldene Kompass	02/08		58%
Der tierisch verrückte Bauernhof	03/07		73%
Die Geheimnisse der Spiderwicks	03/08	65%	70%
Die Simpsons: Das Spiel	12/07	60%	77%
Dragon Blade: Wrath of Fire	04/08		59%
Escape from Bug Island	12/07		36%
Geheimakte Tunguska	06/08		85%
Harry Potter und der Orden des Phönix	09/07		67%
Kung Fu Panda	08/08	75%	76%
Obscure 2	06/08	75%	71%
Okami	07/08		90%
Prince of Persia: Rival Swords	06/07		82%
Resident Evil 4: Wii Edition	08/07		92%
Soulcalibur Legends	10/08	63%	65%
Spider-Man 3	07/07		71%
Splinter Cell Double Agent	02/07	61%	65%
The Legend of Spyro: The Eternal Night	02/08		72%
The Legend of Zelda: Twilight Princess	01/07		92%
Tomb Raider Anniversary	01/08		77%
Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros	02/08		85%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MS	ES
Bleach: Shattered Blade	04/08	60%	57%
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2	05/07	71%	76%
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3	05/08	74%	76%
Legend of the Dragon	09/07	52%	58%
Naruto: Clash of a Ninja Revolution	06/08	79%	67%
Super Smash Bros. Brawl	04/08	94%	89%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MS	ES
Call of Duty 3	01/07		86%
Far Cry: Vengeance	02/07	55%	54%
Medal of Honor Vanguard	05/07	78%	76%
Metroid Prime 3: Corruption	12/07		94%
Red Steel	01/07	74%	80%

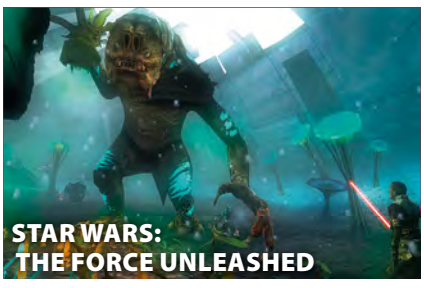
GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Big Brain Academy für Wii	09/07	85%	76%
Boogie	10/07	80%	66%
Boom Blox	06/08	84%	82%
Bust A Move	06/08	58%	73%
Carnival: Die Jahrmarkt-Party	12/07	70%	65%
Cooking Mama	03/08	68%	65%
Cosmic Family	11/07		75%
Cranium Kabookii	02/08	67%	
Dancing Stage: Hottest Party	05/08	80%	75%
Dewy's Adventure	11/07	65%	71%
EA Playground	12/07	77%	70%

DAS ZOCKEN WIR!

THOMAS EDER

Als *Star Wars*-Fan gibt es für mich nur eine aktuelle Spiele-Disc, die in diesem Monat in meiner Wii rotierte: *The Force Unleashed*. Und für unterwegs habe ich nun mit dem neuen *Dragon Quest: die Chronik der Erkorenen* für DS losgelegt, das mich erstaunlicherweise fast noch mehr an den Handheld fesselt als die *Final Fantasy*-Reihe. Ob ich jemals so viel Zeit finden werde, dass ich das Spiel durchzocke, steht leider in den Sternen ...



Gottlieb Pinball Classics	01/07	71%	80%
Guitar Hero: Aerosmith	08/08	86%	85%
Guitar Hero III: Legends of Rock	12/07	91%	88%
Happy Feet	02/07	57%	44%
Jenga World Tour	05/08	49%	43%
Kororinpa	04/07	75%	79%
Link's Crossbow Training	01/08	79%	79%
Mario Party 8	07/07	80%	70%
Mercury Meltdown Revolution	05/07	69%	78%
NiGHTS: Journey of Dreams	03/08	73%	75%
Ninja Reflex	05/08	70%	70%
Pool Party	10/08	60%	58%
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	06/08	77%	77%
Rayman Raving Rabbids	01/07	85%	79%
Rayman Raving Rabbids 2	12/07	87%	76%
Smarty Pants – Das Besserwisserspiel	01/08	77%	72%
Sonic und die geheimen Ringe	04/07	74%	86%
Super Monkey Ball: Banana Blitz	12/06	85%	81%
Thrillville: Verrückte Achterbahn	12/07	70%	71%
Wario Ware: Smooth Moves	02/07	87%	84%
Wii Play	01/07	74%	60%
Worms: Odyssee im Wurmraum	04/08	76%	72%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MS	ES
Asterix bei den Olympischen Spielen	01/08	73%	71%
Crash of the Titans	12/07	78%	76%
de Blob	10/08	78%	87%
Ice Age 2: Jetzt taut's	04/07	73%	
Jagdfieber	03/07	66%	72%
Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer	07/08	85%	83%
Lego Star Wars: Die komplette Saga	12/07	83%	81%
Lucas der Ameisenschreck	06/07	58%	
SpongeBobs atlantisches Abenteuer	05/08	68%	64%
Super Mario Galaxy	01/08	96%	

RENNSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Cars	01/07	71%	74%
Cars: Hook International	03/08	71%	74%
Donkey Kong Jet Race	02/08	70%	68%
Excite Truck	03/07	70%	81%
Ferrari Challenge	09/08	80%	
GT Pro Series	01/07	35%	38%
Könige der Wellen	11/07	67%	68%
Mario Kart Wii	05/08	94%	87%
Monster 4x4: World Circuit	01/07	68%	58%
MX vs. ATV: Untamed	06/08	80%	78%
Need for Speed: Carbon	02/07	70%	80%

Need for Speed: ProStreet	01/08	77%	80%
Nitrobike	04/08	68%	70%
Off Road	10/08	62%	60%
Sonic Riders Zero Gravity	04/08	65%	69%
Speed Racer	07/08	74%	72%
SSX Blur	05/07	81%	84%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Fire Emblem: Radiant Dawn	04/08	88%	
Opoona	10/08	67%	
Pokémon Battle Revolution	01/08	78%	68%
Super Paper Mario	10/07	85%	

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MS	ES
Die Sims 2: Gestrandet	12/07	80%	
Die Sims 2: Haustiere	09/07	79%	
Dream Pinball 3D	10/08	64%	79%
Endless Ocean	12/07	76%	80%
Fishing Master	04/08	68%	71%
Harvest Moon: A Magical Melody	05/08	60%	84%
MySims	11/07	78%	
Sega Bass Fishing	05/08	67%	

Star Trek: Conquest	07/08	46%	
Trauma Center: Second Opinion	09/07	83%	
Wing Island	04/07	65%	69%

SPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Balls of Fury	05/08	34%	29%
Family Ski	08/08	67%	68%
FIFA 08	11/07	86%	83%
King of Clubs	05/08	40%	38%
Madden NFL 07	02/07	77%	82%
Madden NFL 08	11/07	79%	82%
Mario Strikers Charged Football	06/07	86%	79%
Mario & Sonic bei den Olympischen ...	12/07	88%	80%
NBA Live 08	11/07	86%	85%
Pangya! Golf with Style	07/07	76%	76%
Pro Evolution Soccer 2008	04/08	85%	84%
Rapala Tournament Fishing	06/07	53%	
Rockstar Games präsentiert Tischtennis	12/07	82%	83%
RTL Winter Sports 2008: The Ultimate ...	01/08	61%	63%
Sega Superstars Tennis	05/08	81%	80%
Sports Island	07/08	76%	67%
Summer Athletics	09/08	80%	76%
The Bigs	01/08	75%	73%
Tiger Woods PGA Tour 07	04/07	86%	86%
Tiger Woods PGA Tour 08	11/07	86%	86%
Tischfußball 2008	10/08	13%	9%
Top Spin 3	08/08	78%	77%
We Love Golf!	07/08	82%	80%
Wii Sports	01/07	78%	56%
WWE SmackDown vs. Raw 2008	12/07	67%	69%

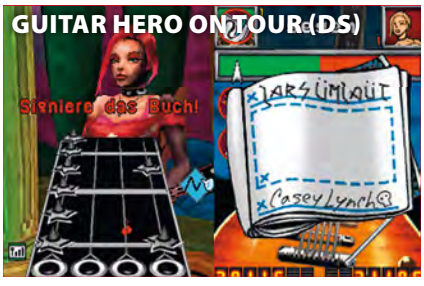
TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Big Beach Sports	09/08	57%	46%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	77%	80%
Tony Hawk's Proving Ground	01/08	75%	76%

DAS ZOCKEN WIR!

CHRISTOPH KRAUS

Aaaaah, endlich frei! Prima, dass Nintendo meinen Urlaub berücksichtigt hat und pünktlich *Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars* auf der Virtual Console veröffentlichte. Danke, was für ein netter Service! Und in *Guitar Hero On Tour* bin ich gerade dabei, alle schwierigen Songs zu rocken. Wenn ich wieder im Büro bin, habe ich es sicher geschafft. Nur die Textzensur im Maroon-5-Song schmeckt mir nicht so. Und jetzt: over and out. Ich bin dann mal wieder weg.



DS-SPIELE IM ÜBERBLICK

Das Nachschlagewerk: Wir präsentieren euch auf dieser Doppelseite die wichtigsten bislang getesteten DS-Spiele.

ACTION

Titel	Ausgabe	MS	ES
Bangai-O Spirits	09/08	80%	80%
Bionicle Heroes	01/07		75%
Contra 4	03/08	83%	83%
Custom Robo Arena	07/07	82%	83%
Mega Man ZX	08/07		85%
Nanostray	11/05	73%	81%
Ninja Gaiden Dragon Sword	08/08		85%
Operation: Vietnam	01/08		73%
Space Invaders Extreme	09/08	84%	86%
Star Fox Command	10/06	76%	80%
Ultimate Spider-Man	12/05	62%	83%
Viewtiful Joe: Double Trouble!	03/06		85%
Worms: Open Warfare	04/06	84%	68%
Worms: Open Warfare 2	09/07	89%	80%

ACTION-ADVENTURE

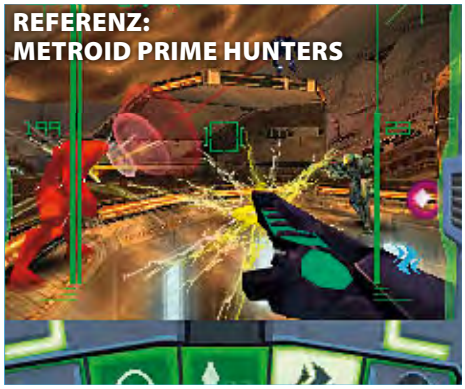
Titel	Ausgabe	MS	ES
Ace Attorney: Apollo Justice	07/08		84%
Another Code: Doppelte Erinnerung	07/05		85%
Assassin's Creed: Altairs Chronicles	06/08		70%
Bomberman Story DS	01/08	83%	81%
Bomberman Land Touch! 2	06/08	84%	82%
Castlevania: Dawn of Sorrow	10/05	73%	87%
Castlevania: Portrait of Ruin	03/07	76%	88%
Chronos Twin	12/07		80%
C.S.I.: Dark Motives	12/07		75%
Die Chroniken von Narnia – Der König von …	01/06	75%	73%
Drawn to Life	10/07		78%
Eragon	01/07		74%
Freshly Picked: Tingle's Rosy Rupeeland	11/07		84%
Geheimakte Tunguska	06/08		80%
Harry Potter und der Feuerkelch	01/06	67%	78%
Hotel Dusk: Room 215	05/07		85%
Lunar Knights	04/07	70%	84%
MegaMan ZX Advent	05/08		84%
Phoenix Wright: Ace Attorney	01/07		85%
Phoenix Wright: Ace Attorney – Justice for All	04/07		84%
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	08/07		70%
Pokémon Ranger	04/07		84%
Resident Evil: Deadly Silence	04/06	65%	85%
Splinter Cell: Chaos Theory	08/05	63%	74%
Star Wars Lethal Alliance	01/07		73%
The Legend of Spyro: A New Beginning	01/07		79%
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	11/07	74%	88%
Undercover: Doppeltes Spiel	10/07		83%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MS	ES
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2	02/06	74%	74%
Naruto Ninja Council	12/07	71%	69%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MS	ES
Brothers in Arms DS	08/07	78%	83%
Call of Duty 4: Modern Warfare	01/08	78%	80%
GoldenEye: Rogue Agent	08/05	74%	69%
Metroid Prime: Hunters	06/06	95%	90%
Naruto: Ninja Destiny	04/08	70%	71%



GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Actionloop	02/07	74%	80%
Asterix Braintrainer	09/08	72%	73%
Big Brain Academy	08/06	90%	80%
Bomberman DS	08/05	90%	74%
Bomberman Land Touch!	06/07	86%	68%
Boogie	02/08	75%	62%
Boulder Dash Rocks!	01/08	81%	82%
Bubble Bobble Revolution	02/06	72%	78%
Bust A Move DS	06/08	73%	76%
Cooking Mama	03/08		71%
Crazy Machines	09/08		76%
Dig Dug: Digging Strike	12/06	78%	72%
Donkey Kong: Jungle Climber	12/07	80%	78%
Doodle Hex	09/08	78%	75%
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	06/06	75%	85%
Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	08/07	77%	85%
Elite Beat Agents	08/07	84%	85%
English Training: Spielend Englisch lernen	11/06	75%	80%
Geometry Wars: Galaxies	02/08	79%	79%
Guitar Hero On Tour	09/08	88%	85%
Gunpey	06/07	83%	80%
Honeycomb Beat	01/08		75%
Igel Ärgern!	09/08	55%	51%
Jewel Master: Cradle of Rome	07/08		76%
Know-how der Zauberkunst	05/08		73%
Mario Party DS	12/07	81%	74%
Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	04/07		82%
Metroid Prime Pinball	08/07	82%	85%
Meteos Disney Magic	08/07	87%	86%
Mind Quiz: Your Brain Coach	06/07		75%
Meteos	10/05	88%	90%
Ninja Reflex	05/08	63%	66%
Pac Pix	07/05		80%
Pac 'n Roll	12/05		75%
Pet Alien	08/07		76%
Picross DS	07/07	83%	85%
Pokémon Link!	06/06	81%	78%
Polarium	03/05	89%	88%
Project Rub	03/05		81%
Puyo Pop Fever	06/06	80%	75%
Puzzle League DS	08/07	81%	80%
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	06/08	76%	82%
Rayman Raving Rabbids 2	12/07	74%	71%
Soul Bubbles	08/08		83%
Super Monkey Ball: Touch & Roll	03/06	80%	80%
Tetris DS	05/06	90%	88%
The Rub Rabbits!	03/05	78%	82%
Touchmaster	09/07	79%	76%
Wario Ware Touched	03/05		87%

DAS ZOCKEN WIR!

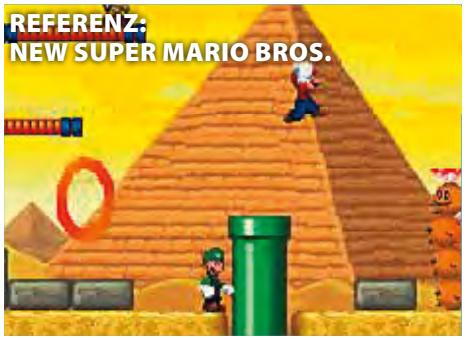
SEBASTIAN STANGE

Momentan beschäftige ich mich in meiner Freizeit stundenlang damit, alle Herausforderungen in *de Blob* zu meistern. Das knallbunte „Färb & Run" macht wirklich eine Menge Laune. Nebenher versuche ich am Computer, meinen uralten *Minesweeper*-Rekord zu brechen. 104 Sekunden habe ich mal für den Profi-Modus gebraucht – das ist aber doch schon eine ganze Weile her. Werde ich so langsam wohl schon alt? Na ja, ein Versuch geht noch!

Yoshi's Touch & Go	06/05	73%	77%
Zendoku	07/07	70%	60%
Zoo Keeper	03/05	77%	81%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MS	ES
Kirby: Maus-Attacke	08/07	70%	82%
Kirby: Power Paintbrush	12/05		90%
Kung Fu Panda	09/08		71%
Lego Indiana Jones: Die legendären ...	08/08	83%	81%
Lego Star Wars: Die komplette Saga	02/08	83%	83%
Looney Tunes: Duck Amuck	01/08	69%	71%
New Super Mario Bros.	08/06	75%	90%
Rayman DS	04/05		83%
Rayman Raving Rabbids	05/07		75%
Sonic Rush	12/05	83%	87%
Sonic Rush Adventure	11/07	83%	87%
SpongeBob: Angriff …	04/08	72%	74%
SpongeBob: Schlacht um …	08/07	74%	72%
Spyro: Shadow Legacy	12/05		70%
Super Mario 64	03/05	65%	88%
Super Princess Peach	06/06		83%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		72%
Wario: Master of Disguise	07/07		70%
Yoshi's Island DS	01/07		89%

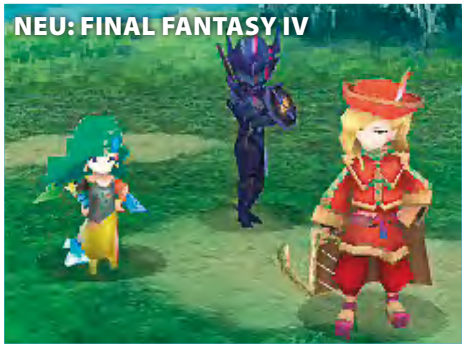


RENNSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Asterix & Obelix XXL 2: Mission Wifix	01/07	73%	73%
Crash of the Titans	12/07		79%
Die Simpsons: Das Spiel	01/08	70%	77%
Jagdfieber	01/07	67%	81%
Asphalt Urban GT	03/05	75%	72%
Asphalt 2: Urban GT	02/07	78%	79%
Burnout Legends	01/06	73%	75%
Cars Hook International	02/08	72%	67%
Diddy Kong Racing DS	06/07	74%	69%
DTM Race Driver 3: Create & Race	11/07	84%	82%
Juiced 2: Hot Import Nights	11/07	74%	77%
Mario Kart DS	12/05	94%	87%
Micro Machines v4	01/07	74%	69%
MX vs. ATV Untamed	05/08	72%	72%
Need for Speed: ProStreet	01/08	78%	80%
Need for Speed Underground	07/05	74%	72%
Race Driver: GRID	06/08	86%	84%
Ridge Racer DS	07/05	80%	74%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Children of Mana	02/07	86%	80%
Dragon Quest Monsters: Joker	04/08	80%	82%
Dungeon Explorer	06/08	72%	65%
Etrian Odyssey	08/08		77%



Final Fantasy III	06/07		83%
Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	04/08	84%	86%
Final Fantasy IV	07/08		85%
Final Fantasy XII: Revenant Wings	03/08		85%
Heroes of Mana	11/07	75%	72%
Magical Starsign	03/07	70%	75%
Mario & Luigi: Partners in Time	02/06		88%
MegaMan Battle Network 5	06/06	70%	71%
Orcs & Elves	01/08	–	80%
Pokémon Diamant- und Perl-Edition	07/07	91%	89%
Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam ...	08/08		76%
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	12/06		74%
Spectrobes	04/07	82%	80%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MS	ES
Animal Crossing: Wild World	04/06	88%	87%
Die Sims 2	01/06	71%	80%
Die Sims 2: Haustiere	01/07		81%
Die URBZ: Sims in the City	03/05		70%
Electroplankton	08/06		77%
Lost in Blue	12/05		79%
Lost in Blue 2	06/07	61%	80%
Nintendogs	10/05		85%
Nintendogs: Dalmatian & Friends	08/06		85%
Theme Park	05/07		76%
The World Ends With You	06/08		88%
Trauma Center: Under the Knife	05/06		83%

SPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Asterix bei den Olympischen Spielen	02/08		72%
FIFA 06	12/05	77%	72%
FIFA Street 3	05/08	63%	65%
Madden NFL 08	11/07	83%	81%
Mario Slam Basketball	10/06	86%	86%
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	03/08	86%	82%
New International Track & Field	07/08	87%	84%
Nintendo Touch Golf Birdie Challenge	12/05	80%	80%
Pro Evolution Soccer 6	03/07	83%	79%
Pro Evolution Soccer 2008	03/08	84%	82%
Rafa Nadal Tennis	01/07	78%	72%
Real Football 2008	11/07	77%	75%
Sega Superstars Tennis	05/08	81%	81%
Top Spin 3	09/08	72%	70%
WWE SmackDown vs. Raw 2008	12/07	81%	82%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	MS	ES
42 Spieleklassiker	11/06	91%	75%
Advance Wars: Dark Conflict	03/08	92%	87%
Advance Wars: Dual Strike	10/05	90%	89%
Age of Empires: The Age of Kings	09/06	70%	83%
Anno 1701	07/07	87%	87%
Disney Friends	05/08	73%	75%
Final Fantasy Tactics A2	08/08		87%
Panzer Tactics DS	01/08	91%	89%
Schach	06/07	74%	74%
Sim City	08/07		72%
Steel Horizon	02/08	74%	69%
Warhammer 40.000: Squad Command	01/08	75%	74%
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour	12/05	79%	77%
Yu-Gi-Oh! GX Spirit Caller	05/07	83%	78%
Yu-Gi-Oh! World Championship 2007	06/07	84%	74%
Zoo Tycoon	11/05		78%
Zoo Tycoon 2	05/08	68%	70%

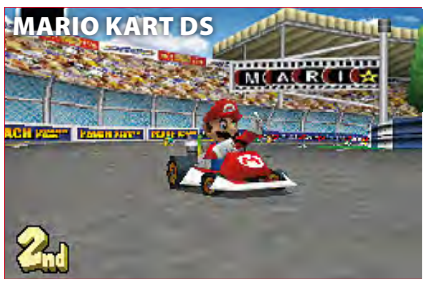
TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Tony Hawk's American Sk8land	01/06	83%	86%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	83%	87%
Tony Hawk's Proving Ground	01/08	82%	84%
Snowboard Kids SBK	05/06	70%	69%

DAS ZOCKEN WIR!

DAVID MARTIN

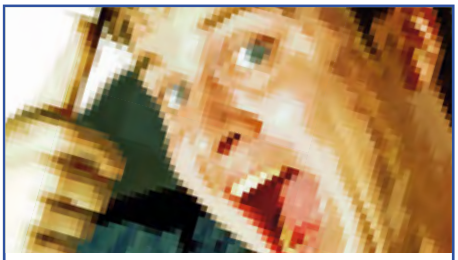
Was könnte es Besseres geben, als sich abends mit einem kühlen Getränk gemütlich vor den Fernseher zu setzen und ein paar Partien *Super Smash Bros. Brawl* zu daddeln? Nichts! Genau deswegen rotiert derzeit die *Brawl*-Disk in meiner Wii. Außerdem bin ich auf dem DS im *Mario Kart*-Fieber und knacke einen persönlichen Rekord nach dem anderen. Irgendwann stelle ich mich der nicht zu unterschätzenden Herausforderung Christoph Kraus!



DIE REDAKTION

Herzlich willkommen im Testteil. Und hier ist euer N-ZONE-Team!

DIE REDAKTION



THOMAS EDER
31, Leitender Redakteur

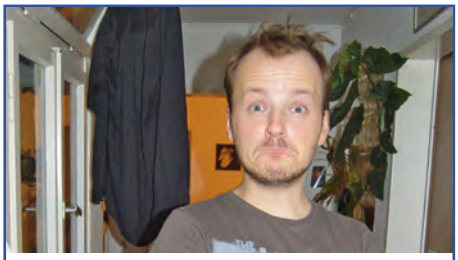
… hat in der letzten Zeit ordentlich Wii-Points ausgegeben, um sich die Klassiker seiner Jugend auf die Wii zu ziehen. Woche für Woche wird jetzt ein anderer Hit gespielt. Nur jünger wird er dadurch auch nicht mehr …

RETRO-TIPP: Super Mario RPG

CHRISTOPH KRAUS
23, Redakteur

… hat einer Herbst-Depression vorgebeugt, indem er den Sonnenstrahlen so nah wie nie zuvor war. Und wo geht das besser als in einem Segelflugzeug?! Außerdem plädiert er für mehr emporgehobene Daumen in der Gesellschaft.

RETRO-TIPP: Mega Man 9



SEBASTIAN STANGE
26, Redakteur

… fängt gerade bei null an. Schließlich zog er aus seiner Lieblings-WG aus und in eine wunderschöne, aber schrecklich leere Wohnung ein. Jetzt muss der ganze Basis-Kram neu gekauft werden. Rasierschaum ist beispielsweise dringend nötig.

WEB-TIPP: www.uniqlo.jp/uniqlock

DAVID MARTIN
22, Online-Redakteur

… genoss seinen heißen Türkei-Urlaub in vollen Zügen. Eine Woche täglich um die 35 Grad im Schatten, stundenlanges Liegen an Meer und Pool, traumhafte Sonnenuntergänge. Jetzt geht's mit voller Energieleiste in die Zocker-Monate!

CD-TIPP: Motörhead – Motorizer

STEFANIE SCHETTER
30, DVD-Redakteurin

… verabschiedet sich herzlich von DVD-Programmiererin Tine, die zum Studieren nach Stuttgart zieht. Und staunt alle vier Wochen wieder darüber, wie der Vollmond zwei Schmusekatzen in total ausgeflippte Energiebündel verwandelt.

DVD-TIPP: Six Feet Under

DAVID MOLA
27, Layouter

… freut sich auf den nahenden Herbst und stockt deshalb schon einmal die Teevorräte auf. Denn Tee motiviert beim Arbeiten! Ähnlich wie das unfassbar gute, neue Album der schwedischen Progband „Andromeda" – unbedingt reinhören!

CD-TIPP: Andromeda – The Immunity Zone

REDAKTIONSTAGEBUCH

WOCHE 1:
Die Games Convention ist vorüber. Eigentlich schade, weil es einen Riesenspaß machte, sich in der Abo-Lounge mit euch Lesern zu treffen und über die Branche zu fachsimpeln. Aber ein paar freie Tage tun allen gut – diesmal hatten Christoph sowie unser Onliner Maik das Glück, sich eine verlagsfreie Zeit genehmigen zu können. Und was haben sie in ihrem Urlaub gemacht? So viel wie in der folgenden Zeile steht:
… … … … … … …
Ihr merkt, das ist nicht besonders viel. Aber es ist ja Urlaub und da ist bekanntlich alles erlaubt.

WOCHE 2:
Die N-ZONE-Redaktion versammelt sich kollektiv an der Wii-Konsole, um eine heiß begehrte Disc ins Laufwerk zu schieben. Jeder will mal ran, alle halten der Reihe nach die Wii-FB in der Hand, es wird über alte Zeiten diskutiert und das Gameplay auseinandergenommen. Worum geht's? Ist doch klar: *Mega Man 9* ist eingetroffen! Zu unserer Schande müssen wir allerdings gestehen, dass weder Thomas „8-Bit-Bomber" Eder noch Sebastian „Gib's mir auf Hard" Stange noch Christoph „Durchspiel-Warrior" Kraus einen Boss-Gegner geschafft haben. Aber so sind wir halt: offen und ehrlich. Schwächen sind eben menschlich.

WOCHE 3:
Es kommt dick: *Wario Land: The Shake Dimension* ist endlich als europäische Version eingetroffen. Außerdem erhalten wir die Antworten vom Entwickler-Interview zurück und das ist wirklich nett zu lesen. Der Produzent Harada Takahiro verrät uns beispielsweise, dass Wario irgendwann sogar mal ein braver Kerl werden könnte. Außerdem hegt das Entwicklerstudio offenbar Pläne, Wario zu einem neuen DS- und Wii-Auftritt zu verhelfen. Ooooh, spannend! Und nein, wir reißen an dieser Stelle KEINEN Witz über Warios Übergewicht. Wer einen solchen Gag erwartet, kann weiterblättern.

WOCHE 4:
Heiß, heißer, Rockstar Games: Die Jungs sind immer wieder für eine Überraschung gut. So ruft uns der PR-Manager aus München an und verrät uns, dass er uns diese Woche gerne *Grand Theft Auto: Chinatown Wars* vorstellen möchte. Das klingt zwar eigentlich echt genial, aber mitten in der hitzigen Produktionsphase ist kaum mehr was zu reißen. Aber egal, wir schaufeln spontan zwei Seiten frei – denn für euch tun wir bekanntlich alles. Und noch vieeel mehr. Ehrensache!

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED (Wii)

5-MINUTEN-TEST-TERRINE

Manche Spiele sind so bizarr oder so öde, dass wir keine wertvolle Testseite dafür opfern möchten. Damit diese Spiele nicht ganz unter den Teppich fallen, stellen wir sie euch in dieser Rubrik kurz und knackig vor – subjektiv von den Redakteuren bewertet nach exakt fünf Minuten Spielzeit. Mehr Instant-Meinungen gibt's auf www.n-zone.de!

AGENT HUGO: LEMOON TWIST (Wii)

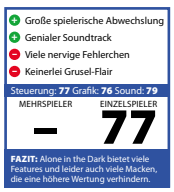
Früher schon doof, heute immer noch: *Agent Hugo* ist ein Parade-Beispiel für grandiose Abzocke. Das Spiel erschien vor knapp drei Jahren für die PlayStation 2 und wurde jetzt ramschig auf die Wii portiert. Immer gleiche Levels, dämliche Sprachausgabe, miese Grafik und ein Gameplay zum Würgen machen *Lemoon Twist* zur spielerischen Müllhalde. Spielt Hugoline wieder mit? Wir wollen's erst gar nicht wissen. Braucht kein Mensch! **(ck)**

WALL·E (DS)

Schalter aktivieren, Rampen emporkutschieren, Gruben in den Erdboden buddeln, sich durch Laserbarrieren mogeln: alles nichts Besonderes – das hat man schon in zig anderen Spielen gesehen, meist sogar in besserer Form. Aber *WALL·E* ist auf dem Nintendo DS dennoch kein Schrott. Es ist eine Filmumsetzung, die voll in Ordnung geht. Nicht mehr, aber auch nicht weniger. Als Zielgruppe werden in erster Linie Kinder angesprochen. Und die scheren sich bekanntlich nicht so sehr darum, dass Grafik, Sound, Steuerung und Spieldesign allenfalls mittelmäßig ausgefallen sind. Kann man kaufen, muss man aber nicht! **(ck)**

WERTUNGSSYSTEM

0-49%: Spiele in diesem Wertungsbereich solltet ihr meiden, große Schwächen lassen hier nur wenig Spielspaß aufkommen!
50-74%: Solider Durchschnitt: Spiele mit dieser Wertung haben zwar Schwächen, sind für Genre-Fans aber einen Blick wert!
75-100%: Die Oberklasse: Eine solche Wertung steht für Spielspaß, weswegen ihr hier in der Regel bedenkenlos zugreifen könnt!



ICONS

Dank dieser Icons könnt ihr auf den ersten Blick erkennen, ob ein Spiel die heiß begehrten N-ZONE-Awards einheimsen kann, ihr dazu einen Beitrag auf unserer Heft-DVD findet und ob wir die Games bei Vorschauen selbst spielen konnten!

DER TESTTEIL

Wii

61 Family Trainer
58 Samba de Amigo
50 Star Wars: The Force Unleashed
62 Tiger Woods PGA Tour 09
62 WALL•E
54 Wario Land: The Shake Dimension

DS

71 City Life
71 Die Sims 2: Apartment-Tiere
66 Sonic Chronicles
70 Spore: Wilde Kreaturen
68 Zubo

VERKAUFS-CHARTS

Platz	*	Titel	Monate
1	2	Mario Kart Wii	6
2	1	Wii Fit	5
3	4	Wii Play	20
4	3	Super Smash Bros. Brawl	3
5	Neu	Sports Island	1

Platz	*	Titel	Monate
1	WE	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	25
2	4	Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	14
3	3	Mario Kart DS	19
4	7	New Super Mario Bros.	21
5	6	Mario & Sonic bei den Olympischen …	7

* Platz des Vormonats

FAKTEN

- Ihr seid der Schüler Darth Vaders …
- … und jagt Jedis
- Komplexes und gutes Kampfsystem
- Unterstützt 480p

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

VIDEO AUF DVD

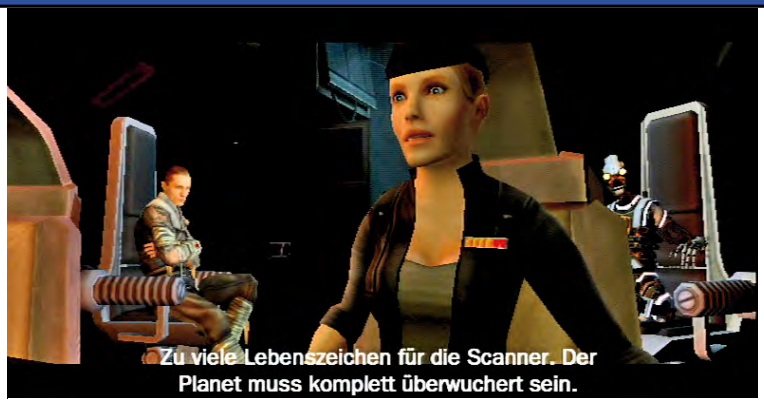
Die dunkle Seite ist stark geworden …

TEXT
Timo Pape
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

Langsam tretet ihr aus dem Schatten heraus. Mit einem gekonnten Sprint schnellt ihr vor den ersten Gegner, der euch bislang nicht bemerkt hat. Noch bevor er aber auf euch schießen kann, zückt ihr das Laserschwert und setzt zum Erstschlag an. Doch das Surren der Lichtklinge hat die Aufmerksamkeit der anderen Gegner geweckt. Ihr springt durch einen Regen aus Laserstrahlen, wehrt manche davon geschickt ab und feuert Energiestöße auf die Bande. Die schwachen Feinde sind im Handumdrehen unschädlich gemacht, stärkere werden jetzt jedoch erst richtig warm! Doch sollte die dunkle Seite der Macht nie unterschätzt werden! Ihr packt einen Gegner mit euren unsichtbaren Kräften und schleudert ihn einen tiefen Abhang hinab. Einen anderen lasst ihr ein wenig vor euch in der Luft zappeln, dann durchbohrt ihr ihn mit einem Wurf eures Schwertes. Nach ei-

ADOPTIERT Seit Vader euren Vater besiegt hat, seid ihr sein treuer Schüler und erledigt verschiedene Aufträge für ihn.

SCHROTTPLATZ Könnt ihr es mit dieser wilden Horde Blechbüchsen auf Raxus Prime aufnehmen?



BESATZUNG In eurem Schiff begleiten euch Roboter Proxy und eure Pilotin Juno, die auch im Story-Verlauf tragende Rollen spielen.

JEDIS SOLLEN FLIEGEN Um den Schüssen auszuweichen, nutzt ihr eure enorme Sprungkraft und schockt eure Gegner dann halt von oben.

SPEERWURF Als Distanzwaffe eignet sich neben dem Strom besonders euer Laserschwert-Wurf, der wie ein Bumerang zurückkomt.

EXOTISCH Die Charaktere, die ihr im Spiel trefft, sind mal wieder – ganz Star-Wars-typisch – bunt und kreativ gestaltet.

nem kurzen Moment schreitet ihr weiter voran, um eure Mission im Auftrag Darth Vaders zu erfüllen. Nachdem ihr die dicke Tür vor euch mit einem Kraftschub zerfetzt habt, stellt ihr euch im Saal dahinter dem Kampf gegen einen der letzten Jedi-Ritter. Zwei farbige Lichtstrahlen tanzen durch den Raum, dann ist es nur noch einer … Willkommen in *The Force Unleashed*!

LASST EUCH BEKEHREN

Das neue Abenteuer von Lucas Arts beginnt mit einem Prolog auf dem Planeten Kashyyyk. Das Imperium hat die alte Republik gestürzt und fast alle Jedi-Ritter ausgelöscht. Nur noch wenige leben verstreut in der Galaxis und halten sich versteckt. Doch die imperialen Truppen haben einen dieser Jedi auf dem Heimatplaneten der Wookies ausgemacht und Darth Vader persönlich nimmt sich seiner an. Hier übernehmt ihr zum ersten Mal die Kontrolle über das Spiel – und zwar gleich als der Inbegriff der dunkeln Seite der Macht: Darth Vader. Mit ihm lauft ihr gemütlich durch den kompletten Level und streckt alle tapfer kämpfenden Wookies mit einer Bewegung zu Boden. Am Ende eures Spaziergangs wartet der Kampf gegen den Jedi. Ihr besiegt ihn, doch spürt ihr noch eine andere Energie ganz in eurer Nähe. Es ist der Sohn des Jedis, der mit ansehen musste, wie ihr in der Rolle von Darth Vader seinen Vater ausgelöscht habt. Wohl wissend um die Macht des Kleinen nehmt ihr euch des Jungen an und macht ihn zu eurem Schüler. Nach einem Zeitsprung schlüpft ihr in die Rolle von Vaders Zögling. Um eure Macht zu vergrößern, schickt euch Vader auf Missionen, denn er hat einen Plan: An seiner Seite sollt ihr den Imperator stürzen und so die absolute Macht erringen. Mehr Infos zur Story möchten wir an dieser Stelle aber noch nicht verraten.

LINEARER PRÜGELSPASS

Auf eurer Mission verschlägt es euch auf die verschiedensten Planeten des *Star Wars*-Universums (von denen allerdings jeder mindestens zweimal angesteuert wird). Dort liegt es an euch, die Zahl der verbliebenen Jedi-Ritter zu dezimieren. Abgesehen davon, dass die eliminierten Widersacher Vader keinen weiteren Ärger bereiten können, eignen sich die Missionen ideal für den Asthmatiker mit dem Hang zu schwarzen Outfits als Tests, ob ihr stark genug seid, um an seiner Seite den Imperator zu stürzen. Alle Missionen sind sehr ähnlich aufgebaut: Ihr lauft durch einen sehr geradlinigen Level, in dem ihr euch eigentlich gar nicht verlaufen könnt. Der Ablauf erinnert stark an Ubisofts *Prince Of Persia*. Ihr arbeitet Mission für Mission ab und lauft einfach durch jeden Abschnitt hindurch. Dennoch bietet *The Force Unleashed* unterhaltsame Kampf-Action, da fast überall Gegner auf euch lauern. Am Ende eines Abschnitts – oder auch mal zwischendrin – erwartet euch eine Art Bosskampf gegen einen größeren beziehungsweise mächtigeren Gegner. Diese Kämpfe spielen sich echt cool: Ihr bekämpft euren Feind, indem ihr zum Beispiel Gegenstände auf ihn werft, ihn mit Strom schockt oder wie gewöhnlich mit dem Lichtschwert malträtiert. Allerdings laufen so die meisten Kämpfe im Spiel ab. Taktik? Fehlanzeige! Das Einzige, was die Bosskämpfe von normalen Prügeleien unterscheidet, sind die Quick-Time-Events via Fernbedienung und Nunchuk (siehe Extrakasten). Die Areale solltet ihr stets gut absuchen, da ihr überall im Spiel versteckte Din-

GIB'S IHM!!! Erledigt diesen skurrilen Gegner auf Felucia einfach mit ein paar gekonnten Hieben eurer Hightech-Klinge.

DONNERSCHOCK Mit Blitzen lassen sich besonders schwache Gegner angenehm aus dem Weg räumen – wozu denn die Hände schmutzig machen?

ge, wie etwa neue Farben oder Griffe für euer Laserschwert, Kostüme oder Macht-Upgrades freispielen könnt. Trotz dieser kleinen Sucheinlagen ist der Spielverlauf extrem linear. Das Hauptaugenmerk in *The Force Unleashed* liegt eben auf dem Kampf – und das merkt man dem Spiel deutlich an.

KÄMPFEN WIE JACKIE CHAN

Das Kampfsystem ist echt gut gelungen: Nach jeder Mission könnt ihr euch auf eurem Raumschiff „aufleveln" und habt eine Reihe von Kampftechniken zur Auswahl. In diese könnt ihr eure in den Kämpfen verdienten Machtpunkte stecken. Ihr könnt also selbst entscheiden, welche Techniken euch am liebsten sind und dann in genau diese investieren. Dabei müsst ihr euch definitiv spezialisieren, denn es gibt wirklich so viele verschiedene Tastenkombinationen für Attacken, dass man sie sich kaum alle merken kann. Die Steuerung ist unserer Meinung nach bei der Wii-Version wirklich gut gelungen. Schläge führt ihr aus, indem ihr die Wii-FB schwingt. Dabei gibt es fünf Richtungen, die auch einigermaßen gut erkannt werden: nach oben, unten, links, rechts und nach vorn stechen. Eure Gegner greift ihr mit dem Z-Knopf, schockt sie mit dem C-Button oder blast sie mit einem Hieb des Nunchuks weg. Ihr springt mit B und könnt alle möglichen Tasten zu stärkeren Attacken kombinieren. Nur die Kamerasteuerung mit dem Steuerkreuz ist seltsam, aber letztendlich lässt es sich auch so spielen. Activision hat die Möglichkeiten der Wii-Steuerung gut umgesetzt, sodass das Kämpfen vielseitig ist und Spaß macht!

TECHNISCH MITTELMÄSSIG

Doch so spaßig das Gemetzel auch ist: Die Technik des Titels ist stellenweise recht schwach, sodass sie die positiven Eindrücke teilweise wieder vergessen lässt und eine Hit-Wertung nicht zulässt. Wenn man selbst in den Videosequenzen (!) eckige, fingerdicke Haarsträhnen sieht, oder einen Umhang, der durch die Lehne des Sessels hängt, kommt man doch etwas ins Grübeln! Vor allem bei einem *Star Wars: The Force Unleashed*, bei dem man sich endlich einen optisch sehr guten Drittherstellertitel erhofft und auch erwartet hat! Hier muss ich meiner Enttäuschung Luft machen, vor allem, nachdem ich die optisch sehr gelungenen Fassungen für die Xbox 360 und PS3 gesehen habe. Soundtechnisch sieht es dafür besser aus: Alle zwei Minuten düdelt euch zwar das bedrohliche „Darth-Vader-Lied" um die Ohren, doch die anderen bekannten *Star Wars*-Melodien und Untermalungen während der Levels vermitteln eine gute und dichte Sternenkrieg-Atmosphäre.

EN GARDE!

Im Allgemeinen ist *The Force Unleashed* relativ einfach. Ihr bekommt an jeder Ecke eure Energie wieder aufgefrischt und selbst in den Bosskämpfen geht ihr nur selten zu Boden. Lediglich ein Kampf hat uns wirklich Nerven gekostet … Leider bietet der

QUICK-TIME-EVENTS

Ab und zu werden die Kämpfe aufgelockert, indem ihr in so genannten Quick-Time-Events aktiv in Videosequenzen eingreifen müsst. Das kennt man zum Beispiel aus Resident Evil 4 oder Prince Of Persia. Beispiele gefällig?

Beide Kontrahenten haben gleichzeitig einen Elektrostoß losgeschickt. Durch richtiges Nachahmen der angezeigten Controllerhaltungen kann man diesen Kräftevergleich nun für sich entscheiden. Auch wenn ein größerer Gegner kaum noch Energie hat, kommen Quick-Time-Events zum Einsatz: In einer Sequenz könnt ihr durch schnelles Schütteln des gerade aufblinkenden Controllers einen extrem cool inszenierten Finishing-Move landen und euren Widersacher so in die ewigen Jagdgründe schicken!

TELEKINESE Lasst eure Gegner ein wenig in der Luft zappeln und werft sie anschließend einfach von der Plattform.

UNVERSCHÄMT Schaut euch mal Junos Haare genauer an … Wann war so eine grafische Darstellung in einer Videosequenz zeitgemäß?

Titel nur einen Schwierigkeitsgrad und auch der Umfang ist eher knapp ausgefallen. Nach siebeneinhalb Stunden flimmerte uns bereits der Abspann entgegen. Doch vielleicht ist das auch gut fürs Spiel gewesen, denn in diesen sieben Stunden wurde das Gameplay nicht wirklich langweilig, obwohl sich die Missionen sehr ähneln. Wäre das aber noch fünf Stunden so weitergegangen, hätte es wahrscheinlich aufgrund mangelnder Abwechslung keinen Spaß mehr gemacht. Dafür dürft ihr aber nach dem Durchzocken wieder von vorn beginnen und alle Eigenschaften und Boni übernehmen – was dem Wiederspielwert zugute kommt.

Der Duellmodus für zwei Spieler öffnet auch keine neuen Welten. Ihr sucht aus etwa 25 Charakteren aus, die ihr im Einzelspielermodus freischaltet, und wählt zwischen einigen Schauplätzen des Abenteuers. In den Duellen kämpft ihr gegen euren Mitspieler mit allen Techniken, die ihr auch aus dem Solomodus kennt. Doch leider wirkt dieser Spielmodus im Großen und Ganzen doch etwas lieblos und detailarm. Insgesamt war *Star Wars: The Force Unleashed* ein großer Hoffnungsträger für alle Wii-Fans – vor allem in grafischer Hinsicht. Doch gerade hier kann das Spiel oftmals nicht überzeugen, obwohl es 16:9 und 480p bietet. Trotzdem macht es natürlich eine Menge Spaß, auch mal die dunkle Seite der Macht auszukosten. Das Spiel ist zwar gut und auch auf jeden Fall spielenswert, doch der erwünschte Überflieger ist *The Force Unleashed* leider nicht geworden.

DIE MEINUNG

TIMO PAPE:
Wie man dem Text ja sicher deutlich anmerkt, war ich etwas enttäuscht. Ich finde es einfach sehr bedenklich, wie man uns Wii-Spieler abfertigt. Vor allem in Hinsicht auf die technischen Fähigkeiten der Wii, die mehr zu leisten in der Lage ist, wie beispielsweise *Super Mario Galaxy* eindrucksvoll beweist. Wenn die Drittsteller nur mal ein bisschen mehr in die Grafik stecken würden, würde sich das Spiel auch sicher besser verkaufen … Abgesehen von der schwachen Optik hat mir das Spiel eine Menge Spaß gemacht. Besonders in die Rolle des gnadenlosen bösen Jungs zu schlüpfen, war eine coole Sache. Wer über die Optik hinwegsieht und auf viel Kampf steht, dem kann ich den Titel empfehlen.

DUELL-MODUS Zwischen diesen Charakteren dürft ihr im Mehrspielermodus wählen. Viele von ihnen kommen im Spiel sonst nicht vor.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN STANGE:
Wieder mal ein Fall des Wii-Syndroms: Populäre Spiele müssen auf alle Plattformen – komme, was da wolle. Das führt dann immer wieder zu enttäuschenden Wii-Konvertierungen mit mäßiger Grafik, verkorkster Steuerung oder einfach ohne Liebe zum Detail. Wii-Exklusivitel wie etwa *Clone Wars: Lichtschwertduelle* zeigen, wie „rund" ein Spiel auch auf der Wii wirken kann, wenn man nicht den unmöglichen Kompromiss versucht, alle Features eines PS3-Spiels auf die Wii zu „retten". Spaß macht *The Force Unleashed* – ohne Frage. Doch wirklich begeistern kann es mich leider nicht.

DIE WERTUNG Wii

STAR WARS:
THE FORCE UNLEASHED

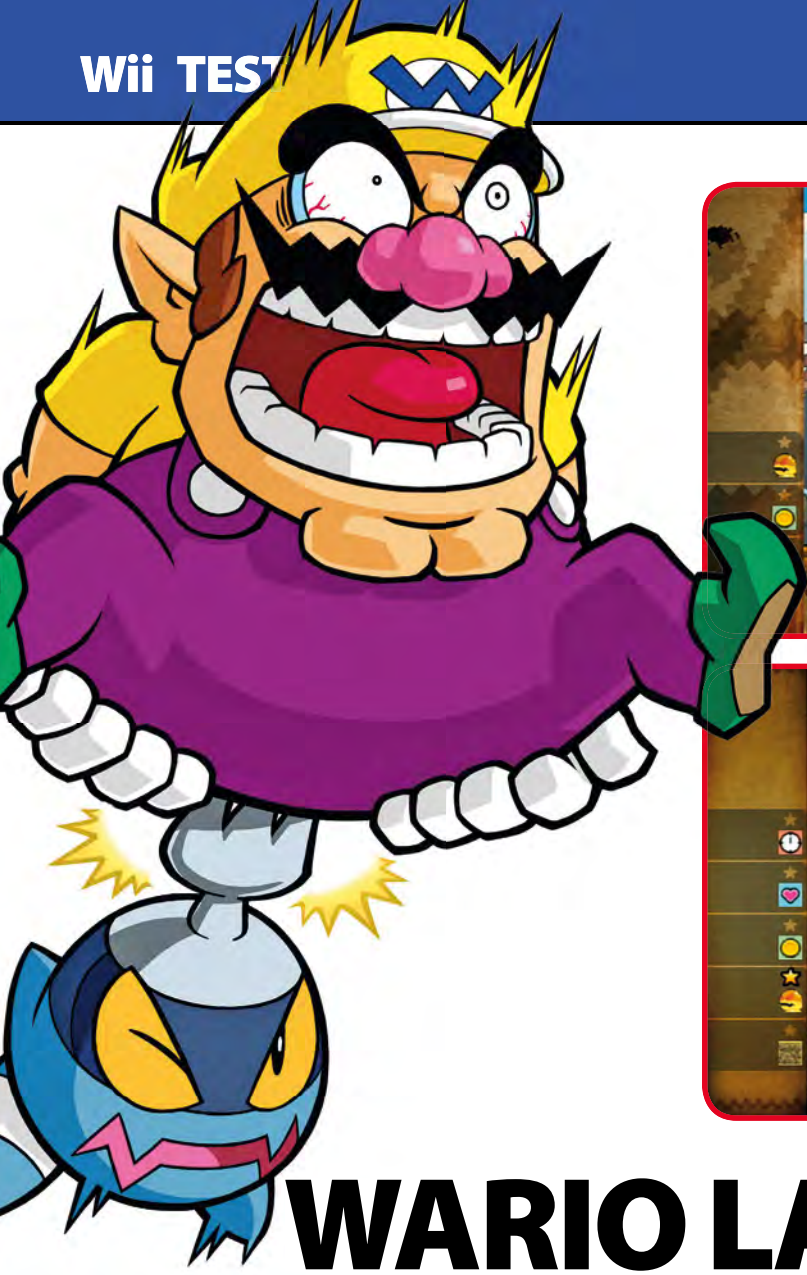
GENRE	Action
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Krome Studios
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 60 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

- \+ Gelungenes Kampfsystem
- \+ Steuerung funktioniert gut
- \+ Kurzweiliges Gameplay
- − Grafisch mittelmäßig

Steuerung: **85** Grafik: **76** Sound: **82**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
72	**80**

FAZIT: The Force Unleashed wird den hohen Erwartungen an die Technik nicht gerecht. Gameplay und Steuerung retten es jedoch.



EINWANDFREI Wie fast immer bei Nintendo-Produktionen ist die Eindeutschung der Bildschirmtexte gut gelungen.

AR*BOMBE** Wozu ein gut gepolsterter Hintern doch alles gut sein kann! Wario beweist es in dieser Sequenz bravourös.

WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION

Wario hätte gute Chancen, als Barmixer einzusteigen: Schütteln ist genau sein Ding!

FAKTEN

- Fünf Kontinente, jeweils mit Endboss
- 99 Schätze zum Sammeln
- Jukebox mit 40 freischaltbaren Musikstücken
- 16:9 (mit Balken am Bildschirmrand)
- Dolby Pro Logic II

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE, Nintendo

So ein Mist!“, hat Wario in der japanischen Version von *Mario Kart 64* einst geflucht. Uns plagten beim Importtest von *Wario Land: The Shake Dimension* hin und wieder ähnliche Gedanken. Schließlich hätten wir gerne ein bisschen mehr von der Story mitbekommen – doch jetzt herrscht nach ausführlichem Spielen der PAL-Version endlich Klarheit: Der kleine Knirps Mürfel – ja, der heißt tatsächlich so! – aus dem Reich des Rüttelns teleportiert sich durch ein magisches Fernrohr zu Wario, um den Dicken um Hilfe zu bitten: Königin Midori wurde von König Rüttelbert gefangen genommen, außerdem befinden sich sämtliche Bewohner des Landes unter den Fittichen des adeligen Schurken. Wie gut, dass Wario mit einem Schlag nicht nur das gesamte Schüttelreich retten, sondern auch noch eine gehörige Geldsumme anhäufen kann – und die wundersame Finanzvermehrung ist bekanntlich seit jeher Warios Paradedisziplin!

IMMER WAS LOS IM LAND?

Nach dem gut gelungenen Tutorial verspricht die titelgebende Schüttel-dimension gehörige Action: Durch einen Sprung auf den Kopf macht ihr Gegner kurzerhand kampfunfähig. Klar, das kennt man noch von anderen Genre-Vertretern! Wer’s noch etwas deftiger mag, rempelt seine Widersacher mit einem Druck auf die Taste „1“ an, um sie endgültig ins Level-Nirvana zu schicken. An bestimmten Stellen wird euch zudem eine gute Portion Gehirnschmalz abverlangt: Versperrt beispielsweise eine gigantische Blocksäule den Weg, hilft nur das Rütteln an der Wii-Fernbedienung, um das Felsgebilde nach oben zu stoßen und den Weg zu passieren. Und im weiteren Spielverlauf verwandelt sich Wario sogar in ein U-Boot oder ein Flugzeug mit eingebautem Box-Arm. Solche Überraschungsmomente gibt es allerdings leider nur selten – stellenweise wirkt *Wario Land: The Shake Dimension* daher etwas fad. Über weite Strecken hatten wir sogar das Gefühl, dass sich die Entwickler auf ihren eigenen Ideen ausruhen. Ein Beleg hierfür ist beispielsweise die

BIG BOSS Die Endgegner (vor allem die späteren) sind das Sahnehäubchen von Wario Land. Gebt ihnen Dresche!

ABSCHUSS! Durch Neigen der Wii-Fernbedienung bestimmt ihr hier die Wurfrichtung – nett gemacht!

sehr niedrige Anzahl unterschiedlicher Gegner. Wenn wir in der vierten und fünften Welt teilweise über exakt dieselben Gegner stolpern, die schon in den ersten Gebieten auftauchen, ist das schlichtweg wenig rühmlich für die Entwickler. Auch das häufige Zurücklaufen innerhalb der Levels hätte durchaus vermindert werden können, denn die Areale sind schon nicht besonders groß. Aber das sogenannte Backtracking gehört eben zum Spielkonzept, denn am Ende eines Abschnitts wartet jeweils ein Bewohner des Rüttelreichs auf euch. Wackelt ihr an seiner Behausung – sprich: an eurer Wii-Fernbedienung –, wird der Knilch in die Freiheit entlassen. Bugsiert ihr das wertvolle Transportgut schließlich auch noch zurück zum Beginn des Levels, dürft ihr alle bis dahin gesammelten Schätze behalten. Und das hat Wario am liebsten, wie wir alle wissen!

EIN FALL FÜR KÄPT'N KANDIS

Obwohl die fünf Welten mit fortschreitender Spielzeit immer mehr raffiniert platzierte Schätze und versteckte Fallen bergen, ist es nur schwer möglich, überhaupt ein Leben zu verlieren. Frische Energie lässt sich in den allermeisten Fällen sehr rasch wiederbeschaffen, weshalb der Schwierigkeitsgrad nicht allzu hoch ausgefallen ist. Dies gilt allerdings nicht für die Bossgegner – wir erinnern uns noch gut an einen ganz bestimmten überdimensionierten Blumentopf, der einfach nicht kleinzukriegen war. Erst beim x-ten

DIE MEINUNG

THOMAS EDER:
Früher wurden alle Spiele in ein 2D-Gewand gepackt – und auch heute noch ist die Seiten-Perspektive das Beste, was man dem Jump&Run-Genre antun kann. Kein 3D-Hüpfspiel ist so leicht zugänglich und so übersichtlich wie *Wario Land: The Shake Dimension*. Die Animationen so witzig rüberzubringen wäre mit einem herkömmlichen Look sowieso nicht möglich. Warios Wii-Ableger ist nicht perfekt, dazu fehlt es einfach zu sehr an Abwechslung. Aber für die schnelle Schatzsuche zwischendurch ist das Spiel wie geschaffen.

DIE MEINUNG

CHRISTOPH KRAUS:
Gibt es einen Grund, sich *Wario Land* nach dem ersten Durchgang nochmal vorzuknöpfen? Nein, mit Sicherheit nicht. Sowohl die Jagd nach allen Musik-CDs als auch die Hatz nach sämtlichen Schätzen motiviert nur bedingt. Aber der Anreiz, durch die Schüttel-dimension zu hopsen, ist hoch genug. Das Abenteuer mit allen fünf Endbossen ist allemal an einem Wochenende durchzuspielen – und ein kurzes Spiel mit hohem Spaßanteil ist bekanntlich besser als ein Langzeit-Epos mit langer Gameplay-Durststrecke.

VIDEOGAMES ZONE.de COMMUNITY

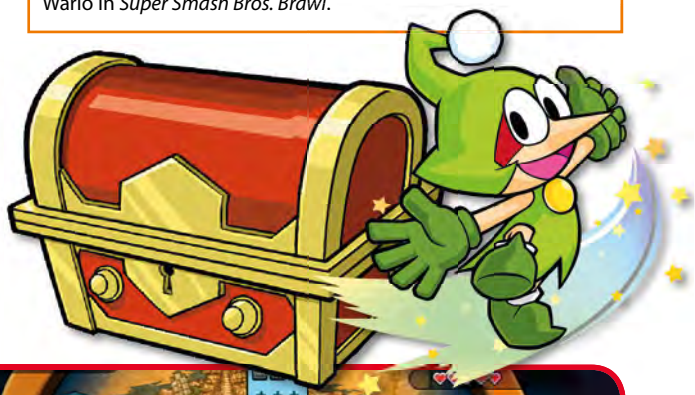
Das sagen unsere Online-User:

Geocorn: Früher konnte ich es nicht erwarten, endlich das neue *Wario Land* in den Händen zu halten. Jeden Tag haben wir in unserem Stammkaufhaus geschaut, ob es endlich da ist. Aber die Zeiten ändern sich. Heute gibt es das Kaufhaus nicht mehr und den guten alten Game Boy auch nicht. Geht es *Wario Land* ähnlich? Ist es auch dem Verfall preisgegeben? Das Spiel kommt zwar klasse daher, hat aber so manche langweilige Passagen. Neue Technik ist eben nicht alles. Ich hol's mir, wenn es billiger ist.

Rachet: Für jeden, der sich das Spiel kaufen möchte: Es gibt jetzt einen Sterne-Bonus, wenn man sich für das Spiel in der ersten Zeit nach dem Launch registriert. Leider weiß ich nicht genau, wie groß dieser Zeitraum ist. Hoffe, ich konnte helfen?

link2007: Für mich hören sich acht Welten zu wenig an und laut Christoph Kraus sollen die Levels recht einfach sein. Ich werde es erst später holen und zwar wenn es billiger wird, denn für den Preis gibt es bessere Spiele. Wenn ich ein 2D-Spiel haben will, lade ich es aus der Virtual Console.

Mario-ZONE: Ich freue mich allgemein auf dieses Spiel. Mit Wario rumzuspringen wird bestimmt wieder „lol". Ich hoffe, dieses Game bietet auch noch viele Sidequests, da es leider zu wenige Levels hat. Wer es noch nicht weiß: Die Melodie im ersten Level aus dem Wario-Spiel ist identisch mit der Siegesmelodie von Wario in *Super Smash Bros. Brawl*.



KAUFRAUSCH Im Laden von Käpt'n Kandis tauscht ihr Münzen gegen den Eintritt in neue Levels ein.

INTERVIEW MIT TAKAHIRO HARADA

Takahiro Harada arbeitet in der japanischen Zentrale von Nintendo Co., Ltd. und ist der Produzent von Wario Land: The Shake Dimension. Im N-ZONE-Interview nimmt der Entwickler ausnahmsweise seinen Zwirbelbart ab und quatscht ganz unverblümt über Warios Gegenwart und Zukunft.

Nach einigen Gastauftritten in anderen Spielen hat Wario nun wieder sein eigenes Spiel spendiert bekommen. Warum habt ihr euch bei der Genre-Wahl für einen klassischen Plattformer entschieden?
Die meisten modernen Spiele setzen auf fotorealistische 3D-Polygon-Grafik und sind eher schwer zugänglich. Aber waren es nicht seinerzeit *Super Mario Bros.* und andere scrollende Action-Games, mit denen viele Leute das Spielen begonnen haben? Obwohl viele von ihnen zwischenzeitlich damit aufgehört hatten: Heute sind sie wieder verrückt danach! Wir haben *Wario Land: The Shake Dimension* also absichtlich als ein seitwärts scrollendes 2D-Spiel entworfen, sodass auch die ehemaligen Zocker leicht drauflosspielen können, ohne abgeschreckt zu werden. Ich denke, das Spiel fühlt sich auch frisch für die Kids an, die noch nie an dieses Genre herangeführt wurden.

War der Mangel an Tasten auf der Wii-Fernbedienung eine Herausforderung für euer Team? Habt ihr jemals daran gedacht, zusätzlich das Nunchuk zu verwenden?
Natürlich stehen Nunchuk und Classic-Controller für uns Entwickler immer zur Debatte. Aber von dem Moment an, in dem wir das Projekt begannen, war die Wii-Fernbedienung ohne Nunchuk unsere Wahl. So vermieden wir eine hohe Komplexität in der Steuerung aufgrund zu vieler Knöpfe. Aber es war eine große Herausforderung, jede von Warios vielfältigen Aktionen ins Gameplay einzubinden. Der Gebrauch der A- und B-Buttons war wohlüberlegt, aber dies hätte beinahe zu einigen Schwierigkeiten in der Steuerung geführt. Letzten Endes beseitigten wir die Probleme, indem man die Wii-Fernbedienung schütteln kann. Außerdem lassen sich Gimmicks innerhalb der Levels einsetzen. Darüber hinaus gelingt die Steuerung mit einer kleineren Anzahl an Tasten besser für alle, die noch nie zuvor ein Action-Spiel gespielt haben.

„Wir haben ein Konzept für ein neues Wario-Spiel, das sowohl für die Wii als auch für den DS passt."

Warum habt ihr euch für den 2D-Look entschieden? Ein zweidimensionales Gameplay in einer 3D-Umgebung hätte doch auch gut gepasst, man schaue nur New Super Mario Bros. an!
Ja, natürlich wäre es möglich gewesen, 3D-Grafiken zu verwenden. Hätten wir jedoch handgezeichnete Charaktere mit Polygonen ins Spiel eingebaut, hätte jede einzelne Momentaufnahme von Warios Bewegungen gleich ausgesehen. Außerdem hätte es der polygonale Look schwer möglich gemacht, Warios dynamische Aktionen auszudrücken. Spiele mit 2D-Grafiken zu machen ist eine sehr mühselige Arbeit, aber weil wir wollten, dass unsere Kunden noch nie dagewesene Gefühlsausdrücke genießen, haben wir uns für diese Methode entschieden, die heute nur noch selten gebraucht wird.

War es für euch herausfordernd, diese zweidimensionalen Grafiken auf der Wii zu gestalten? Es ist sicherlich schwieriger, als 3D-Grafiken darzustellen, oder?
Ja, es war sehr herausfordernd. Um beispielsweise Warios Muskeln zu modifizieren, hätten wir bei einer 3D-Umgebung lediglich das Originalmodell hernehmen müssen, aber in 2D mussten wir die Grafiken von Warios Bewegungen allesamt neu zeichnen. In Summe sind das fast 2.000, weil es so viele davon gibt. Es war also unglaublich hart, alle durchzuarbeiten. Und natürlich ist die Wii darauf ausgelegt, 3D-Umgebungen mühelos zu bauen, aber wir wollten dennoch den vorteilhafteren 2D-Look vorziehen.

„Spiele mit 2D-Grafiken zu machen ist eine sehr mühselige Arbeit."

War es nicht möglich, einen Widescreen-Modus zu realisieren? War es wegen der 2D-Grafiken und des Leveldesigns?
Es wäre selbstverständlich möglich gewesen, auch Breitbild-Fernseher zu unterstützen, indem man den Level auf den kompletten Bildschirm gezogen hätte, aber dann wäre das Spiel für 16:9-Zocker einfacher gewesen als für alle anderen. Wir haben die Sichtbarkeit jetzt so geregelt, dass sie in beiden Fällen gleich ausgefallen ist. Aber im Breitbild-Modus wird zusätzlich der Fortschritt angezeigt – so sieht man gleich die gesammelten Schätze und absolvierten Missionen. Bei 4:3-Fernsehern kann man das nur sehen, wenn man den Bildschirm wechselt. Es beeinflusst nicht den Schwierigkeitsgrad des Spiels, ist aber sehr nützlich.

Wir nehmen an, du magst Wario als Charakter, oder?
Natürlich liebe ich ihn. Als Gastdarsteller wird er meistens als Bösewicht behandelt, aber ursprünglich zielt er lediglich aufmerksam darauf ab, was er möchte. Er ist nicht zwangsläufig ein Schurke. Es hängt alles von seinem Verhalten ab, das von gut in böse umschlagen kann.

In welche Richtung wollt ihr Wario eigentlich entwickeln? Wir denken, er könnte auch mühelos einer der guten Kerle werden – was meinst du?
Während sich Mario über seine Manöver definiert, hängt bei Wario alles von der Kraft ab. Deshalb wollen wir Spiele erschaffen, die seinen starken Charakter in den Vordergrund rücken. Natürlich ist Wario nicht bewusst, ob sein Verhalten gut oder böse ist, aber es ist so wunderbar, wenn er Leute glücklich macht, ohne dass er es weiß.

Wir wollen das Ende nicht vorwegnehmen, aber warum könnt ihr Wario am Schluss nicht mal … hmm, du weißt schon … Wir wollen ja hier nichts verraten!
Oh, ihr habt *Wario Land* bereits durchgespielt und das Ende gesehen! Ich wünschte, ich könnte euch etwas verraten, aber muss die Antworten leider geheim halten für alle, die noch nicht durch sind.

Wie lange müssen wir jetzt eigentlich auf Warios nächstes Abenteuer warten? Könnte es sogar auf dem DS zu einem Comeback kommen?
Wir haben ein Konzept für ein neues Spiel, das sowohl für die Wii als auch für den DS passt. Welche Version würdet ihr bevorzugen? Wir freuen uns auf eure Meinungen!

Oh, na dann entscheiden wir uns für eine --- Denkpause --- DS-Version. Vielen Dank für das Interview und viel Erfolg weiterhin!

KLEINE WARIO-GESCHICHTSSTUNDE

Zack, zack, Hefte und Stifte raus, jetzt gibt's eine Grundlektion in Sachen Wario!

DAS WARIO-DEBÜT
Super Mario Land 2: Six Golden Coins

N-ZONE meint:
Dieses fulminante Mario-Jump&Run war der Wegbereiter für Warios Schurkenrolle.

DIE ERSTE HAUPTROLLE
Wario Land: Super Mario Land 3

N-ZONE meint:
Es geht auch ohne Mario – das bewies das erste eigenständige Wario-Abenteuer.

DER UNWÜRDIGE ABLEGER
Wario: Master of Disguise

N-ZONE meint:
Gerade mal 70 Prozent hat dieser DS-Touchscreen-Hüpfer kassiert. Wario-unwürdig!

DAS NEUESTE SPIN-OFF
Wario Ware: Smooth Moves

N-ZONE meint:
Was kommt danach? Nicht nur von dieser Wario-Serie werden wir noch öfter hören!

HOPPS Ein kleiner Sprung für Wario, ein großer für das Land des Rüttelns. Oder etwa doch nicht?! Auf fünf Kontinenten macht ihr euch fürs Abenteuer bereit.

Anlauf gelang es uns, den Plagegeist in die Flucht zu schlagen. Und was hat man eigentlich davon, wenn man *The Shake Dimension* durchspielt? Bei Käpt'n Kandis, der Piratenbraut des Landes, schaltet ihr geheime CDs, Spezial-Items sowie neue Schauplätze frei – Letztere sind gleichzeitig fürs Weiterkommen unverzichtbar. Ob das genügt, um euch langfristig an die Wii zu fesseln, steht derweil auf einem anderen Blatt. *Wario Land* ist in erster Linie ein flottes Jump & Run für alle, die nicht unbedingt ein episches Abenteuer brauchen. Technik-Puristen werden mit dem Dicken sowieso nicht glücklich – schon allein der fehlende „richtige" 16:9-Modus ist ein klares Knockout für die Besitzer von Breitbild-Glotzen. Also dann: 2D lebt – bitte mehr davon!

DIE MEINUNG

TIMO PAPE:
Wie schon die Japan-Version kann mich natürlich auch die PAL-Fassung aus den Socken hauen! *Wario Land* macht mir einfach Spaß, weil's kurzweilig und auch so herrlich unkompliziert ist. Man kann einfach mal schnell draufloszocken und bewegt sich durch zahlreiche bunte Levels. Da man jetzt auch die Extramissionen auf Deutsch erklärt bekommt, macht es noch mehr Spaß, ein Level öfters zu spielen, um die gut versteckten Geheimnisse zu lüften und auch das letzte Rätsel zu lösen!

DIE WERTUNG Wii

WARIO LAND:
THE SHAKE DIMENSION

GENRE	Jump & Run
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Good-Feel
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 50 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

- \+ Sehr feine Animationen
- \+ Unterhält bis zum letzten Level, …
- – … aber danach gibt's wenig zu entdecken
- – Stellenweise wenige frische Ideen

Steuerung: **70** Grafik: **76** Sound: **85**

MEHRSPIELER: –

EINZELSPIELER: **83**

FAZIT: Ein spielerisches Schwergewicht ist Wario nur bedingt – dazu fehlt die Abwechslung. Ideal aber zum Durchspielen übers Wochenende!

FAKTEN

- Über 40 lizenzierte Songs
- Pay & Play
- Zwei Wii-FBs im Einzelspieler
- Portierung der Dreamcast-Version

TEXT
Timo Pape
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

SAMBA DE AMIGO

Schütteln bis zum Abwinken: Sega sorgt für lahme Arme!

Stellt euch eine paradiesische Insel vor, auf der die Sonne lacht, die Stimmung locker und doch energiegeladen ist. Vom Strand her dröhnen tiefe Bässe, die mehr und mehr den Partylöwen in euch wecken. Mit jedem weiteren Schritt in Richtung Meer werden die Melodien lauter und die Bässe verschmelzen zu mitreißender Musik. Im Banne der Rhythmen folgt ihr den Klängen bis zum Strand, wo ihr eine Bühne erblickt und nicht mehr innehalten könnt: Mit einem Hechtsprung auf die Stage schnappt ihr euch ein paar Rasseln und schon seid ihr Teil des bunten Treibens! Teil einer großen schillernden Party mit sommerlichen Rhythmen!

FASZINIEREND EINFACH

So könnte man das Szenario von *Samba de Amigo* mit wenigen Worten beschreiben. Es geht um ausgelassene Stimmung, Rhythmusgefühl und Urlaubsflair. Eure Aufgabe dabei besteht darin, eure Rasseln im Takt in verschiedene vorgegebene Richtungen zu schütteln. Auf dem Bildschirm befinden sich ringförmig angeordnet sechs kleine Kreise. Aus deren Mitte kommen nun im Takt kleine blaue Kugeln angeflogen, die auf die verschiedenen Kreise zusteuern. Sobald sich eine Kugel in der Mitte eines Kreises befindet, müsst ihr eure Wii-FB beziehungsweise das Nunchuk in der entsprechenden Position schütteln. Zudem müsst ihr gelegentlich Figuren nachahmen, was für zusätzliche Abwechslung im ansonsten recht eintönigen Gameplay sorgt. Genau dieses Spielprinzip gab's vor acht Jahren schon mal: Manche werden sich vielleicht noch daran erinnern, als das Sonic Team den Titel seinerzeit für Sega Dreamcast veröffentlichte. Als Controller dienten zwei Rasseln, sogenannte Maracas, die den Preis des Spielpaketes auf stolze 400 Mark in die Höhe trieben. Da sich die Steuerungsmöglichkeiten der Wii für dieses Spielprinzip geradezu aufdrängen, hat sich Sega dafür entschieden, das Spiel auf Nintendos Konsole zu portieren.

VIELE SPIELMODI

Den meisten Spaß macht *Samba de Amigo* mit mehreren Spielern in lustiger Runde. Wenn man auf einer Party mit Freunden die Maracas parallel um die Wette schüttelt, seinen Körper zu ulkigen Posen verrenkt und sich dann noch von der Gute-Laune-Mucke zusätzlich einheizen lässt, kommt eine Menge Spaß auf! Der Grundgedanke des Spiels besteht darin, die Leute vor dem Bildschirm zum Abgehen und Lachen zu bewegen. Auch wenn das bei einem Versus-Match gegen Sebastian am frühen Morgen leider nicht der Fall war, denken wir, dass im richtigen Rahmen die Chancen auf eine heiße Samba-Party auf jeden Fall gegeben sind. Doch auch allein gibt's eine Menge zu tun, denn ihr könnt zwischen einigen Einzelspielermodi wählen. Im Karriere-Modus rasselt ihr euch durch die Schwierigkeitsgrade Leicht, Normal, Schwer und Superschwer – pro Schwierigkeitsstufe gibt's vier Herausforderungen mit je vier Liedern, die es zu meistern gilt. Meistern bedeutet im Falle von *Samba de Amigo*, einen Song mindestens mit Rang C oder besser zu beenden (A ist der beste, E der schlechteste Rang), um so die nächste Herausforderung annehmen zu können. Hier lassen sich auch viele Features freispielen, beispielsweise Minispiele, andere Sounds für eure Instrumente oder sogar neue Songs. Neben dem "schnellen Spiel" und dem Classic-Modus schüttelt ihr

SAMBA CON AMIGO Solche Tanzeinlagen erscheinen mitten im Lied und lockern das Geschehen auf. Jetzt heißt es nachahmen und abzappeln!

AFFE AMIGO Ihr spielt immer in der Rolle dieses drolligen Äffchens. Mit seinen Maracas ist er der Protagonist des Spiels und zeigt sich auch für den Spieletitel verantwortlich.

die Maracas im Wettkampf gegen einen Gegner, wobei beide Spieler eine Energieleiste haben. Für einen guten Rhythmus erhaltet ihr Bomben, mit denen ihr die Leiste eures Gegners leeren könnt. Sieger des Spektakels ist natürlich derjenige Spieler, der die Energie seines Kontrahenten zuerst vollständig weggebombt hat. Zudem bietet euch das Spiel mehrere Minigames, von denen die meisten die wenigen Möglichkeiten des normalen Gameplays noch mal als Extraspiel ausschlachten. Dazu zählt zum Beispiel Volleyball, das schlecht funktioniert und auch dementsprechend viel Spaß bringt. Halten wir mal fest: Es gibt zwar viele Möglichkeiten für den Einzelspieler, die jedoch nicht dauerhaft motivieren, da einfach zu wenig Abwechslung geboten wird. Außerdem hauen einen manche Songs ab dem Schwierigkeitsgrad Schwer schon dermaßen um, dass das Ganze kaum

AMIGO-SONGLISTE

Musik ab!

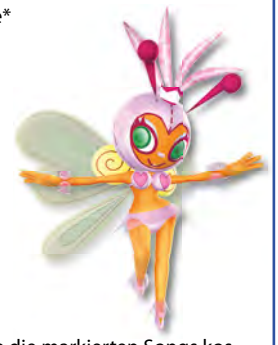
Hier seht ihr die vorläufige Liederliste aus Samba de Amigo:

Vamos A Carnaval – WaveMaster*
Volare – Gypsy Kings
Hot Hot Hot – Arrow*
Salome – Chayanne*
Tubthumping – Chumbawumba* nowdio
The Cup of Life – R. Martin*
Samba de Janeiro – Bellini nowdio
Mambo Beat – Perez Prado*
Livin' La Vida Loca – Ricky Martin*
Bamboleo – Gipsy Kings
Take On Me – Reel Big Fish nowdio
El Ritmo Tropical – Dixie's Gang*
Macarena – Los Del Rio*
La Bamba – Ritchie Valens* nowdio
Tequila – Chuck Rio*
Soul Bossa Nova – Quincy Jones
Samba De Amigo – Bellini
The Theme of Rocky – Bill Conti*
Mas Que Nada – Jorge Ben*
Sway – Gimbel and Ruiz*
El Mambo – Solemar

Exklusive Songs der Wii-Version von Samba De Amigo:

Baila Me – Gipsy Kings nowdio
Papa Loves Mambo – Perry Como* nowdio
Mambo No. 8 – Perez Prado
Conga – Miami Sound Machine*
Low Rider – War NOWDIO
Mambo No. 5 – Lou Bega*
Oye Como Va – Santana*
Asereje – Las Ketchup*
Arriba Allez – Bellini nowdio
Magalenha – Bellini and Mondonca Do Rio nowdio
Ran Kan Ran – Tito Puento*
Groove Is In the Heart – Dee Lite nowdio
Jump in the Line – Harry Belafonte*
Do It Well – Jennifer Lopez*
Como Ves – Ozomatli
Cha Cha – Chelo
Pon de Replay – Rihanna
Smooth – Santana*
Mexican Flyer – Ken Woodman*
Borriquito – Charo
Un Aguardiente – WaveGroup
Solo Tu – WaveGroup
Tango With Me – WaveGroup

* Cover-Versionen



Übrigens: Auf nowdio.de hört ihr in die markierten Songs kostenlos rein und bei Gefallen ladet ihr euch die Songs einfach in feinster MP3-Qualität herunter.
Mehr Infos findet ihr unter www.nowdio.de.

GREEN HILL ZONE Auch Segas Maskottchen Sonic lässt sich nicht lumpen und tanzt zum Gerassel ab – und das nicht mal zu schnell!

PAY & PLAY

Als erster Wii-Titel überhaupt unterstützt *Samba De Amigo* Pay&Play-Inhalte. Über die Nintendo Wi-Fi Connection habt ihr dann die Möglichkeit, neue Liedchen zu erwerben.

Zum Launch bietet Sega drei Songs als Download an. Der Download kostet 500 Wii-Points pro Paket und belegt 118 Blöcke im Wii-Speicher. Hier die ersten drei Songs im Überblick (Paket 1):

Mambo Mambo - Lou Bega
I want candy - Bow Wow Wow
Are you gonna be my girl? - Jet

VOLLEYBALL Über die Pointer-Funktion steuert ihr diese fliegende Hand … Jedoch sind die Minispiele allesamt keine wirklichen Knaller.

TAKTGEFÜHL Sobald die blauen Kugeln einen äußeren Kreis erreicht haben, müsst ihr an der jeweiligen Position schütteln.

noch Spaß macht und mehr auf ein wildes Gefuchtel hinausläuft als auf koordiniertes Rhythmusrasseln.

WENIG NEUES

Es ist sicherlich eine gute Entscheidung von Sega, das Spiel neu aufzulegen, denn der Titel passt hervorragend zur Wii und der momentanen Flut an Casual- sowie Musik-Spielen. Inhaltlich konnte man auf der gelungenen Dreamcast-Fassung aufbauen, was den Entwicklungsaufwand in Grenzen hielt. Dies fällt nicht störend ins Gewicht, da das Ur-*Samba de Amigo* vor allem hierzulande doch mehr eine Rarität und somit den wenigsten Spielern bekannt war. Also hat man fast alle Inhalte, Spielmodi und sogar einen Teil der Songliste (siehe Extrakasten) übernommen.

PARTY-POWER

Samba de Amigo bietet exzellenten Party-Spaß auch für Leute, die noch nie gespielt haben. Leider ist der Titel für Einzelspieler nicht besonders motivierend und auch die Steuerung gestaltet sich bei sehr schnellen Liedteilen leicht problematisch. Die Liedauswahl ist groß, sehr gelungen und kann außerdem erstmals über die Wi-Fi Connection vergrößert werden (siehe Extrakasten). Eine weitere Neuheit: Das Spiel ist auch mit zwei Fernbedienungen im Einzelspieler-Modus steuerbar! Insgesamt muss man sagen, dass *Samba de Amigo* auf Partys oder in geselliger Runde mit Sicherheit für gute Stimmung sorgt. Schüttelt man die Rasseln hingegen alleine, geht dem Spielspaß auf Dauer die Puste aus.

DIE MEINUNG

TIMO PAPE:
Als Musiker wollte ich das Spiel gern testen und hab's dann auch gemacht – meine armen Arme bedanken sich recht herzlich dafür! Denn die drei Stunden Dauerrasseln spürte ich leicht schmerzhaft in meinen eigentlich noch jungen Knochen. Besonders die Aufforderungen schnell zu schütteln, das gab mir dann den Rest. Die Karriere auf Leicht und Normal war spaßig und ging gut von der Hand, auf Schwer wurde das Gefuchtel frustrierend. Nachdem ich den Song „Un Aguardiente" erst im zehnten Anlauf gepackt habe, war die Stimmung dann ganz im Eimer. Beim so schnellen und chaotischen Durcheinanderrasseln waren sowohl Hirn als auch Spielsteuerung überfordert. Was ich sehr schätze, sind die grandiose Urlaubsstimmung, die Lebendigkeit und die gelungene Song-Auswahl, die mich immer wieder staunen ließ. Insgesamt ein gutes Spiel, dessen Prinzip und Ablauf zwar für Solozocker nichts Weltbewegendes, aber für launige Multiplayer-Partys genau das Richtige sind.

PLASTIK-MARACAS ZUM ABZAPPELN

Bei einem guten Casual-Spiel darf natürlich auch kein Plastikzubehör fehlen, damit man sich richtig ins Spiel hineinversetzen kann! Und so liefert euch Speedlink bunte Rasselaufsätze für eure Wii-FB und das Nunchuk.

Man wird drei verschiedene Bundles zum Verkauf anbieten:

- **2 Fernbedienungsaufsätze (ca. 20 Euro)**
- **1 Fernbedienungs- + 1 Nunchukaufsatz (ca. 20 Euro)**
- **2 Fernbedienungsaufsätze + Spiel *Samba de Amigo* (ca. 65 Euro)**

KOMPLETT-PAKET Wer gleich voll durchstarten will, holt sich das Bundle aus Spiel und zwei Rasseln.

STANDARD Ihr erhaltet einen Rassel-Aufsatz für eure Wii-FB und einen für das Nunchuk.

DIE WERTUNG Wii

SAMBA DE AMIGO

GENRE	Musik
HERSTELLER	Sega
ENTWICKLER	Sonic Team
USK-FREIGABE	Ohne Einschränkung
PREIS	Ca. 50 Euro
TERMIN	19. September 2008
SPIELER	1-4

- \+ Tolle Sommeratmosphäre
- \+ Über 40 sehr stimmige Lieder
- − Wenig Abwechslung
- − Man muss die gute Laune wollen …

Steuerung: **82** Grafik: **79** Sound: **88**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
80	**78**

FAZIT: *Samba de Amigo* sorgt für ein sommerlich leichtes Gemüt und macht Spaß! Party-Spaß: ja! Doch auf Dauer leicht ermüdend.

UND HOPP Zum Springen müsst ihr mit von der Matte abheben, was aber dazu führen kann, dass ihr auf anderen Schaltern landet – Übungssache!

RUHEPAUSE Bei dieser Rutschpartie sitzt ihr auf der Matte und lenkt mit per Hand. Ihr schlagt mit beiden Händen auf die Matte, um zu beschleunigen.

FAMILY TRAINER

Ataris Schwitzkur hat eine spezielle Controller-Matte und viele Minispiele im Gepäck.

Wii Fit hat es gezeigt: Sport mit der Wii kann Spaß machen und verkauft sich prächtig. Atari geht mit *Family Trainer* einen ähnlichen Weg. Hier werdet ihr zwar auch schwitzen, jedoch ist das Game alles andere als eine dreiste *Wii Fit*-Kopie. Vielmehr versammeln sich darin ganze 20 verschiedene Minispiele, die allesamt mit einer speziellen Controller-Matte gesteuert werden. Die funktioniert prinzipiell wie eine Tanzmatte, hat aber eine etwas andere Sensoranordnung und wird nicht nur mit den Füßen bedient.

VIELSEITIGE MATTE

Alle 15 Aufgaben des Solo-Modus und die zehn Mehrspieler-Herausforderungen werden mit viel Körpereinsatz und der beigelegten Matte gesteuert. Beim Hürdenlauf oder Skaten müsst ihr beispielsweise die beiden mittleren Taster ganz schnell abwechselnd drücken – das geht natürlich am besten, indem ihr auf der Stelle lauft. Beim Snowboarden steht ihr hingegen schräg auf der Matte und vollführt Tricks, indem ihr auf Schanzen kurz springt und dann verschiedene Tasten per Fuß oder gar Hand antippt. Doch es geht noch verrückter: Beim Reifen-Rutschen sitzt ihr auf der Matte und lenkt oder beschleunigt, indem ihr mit den Händen schnell auf die Matte schlagt. Auch wenn sich manche Spiele stark ähneln, wird hier viel Abwechslung geboten. Ins Schwitzen kommt man fast bei allen Übungen. Allerdings braucht das Spielkonzept von *Family Trainer* etwas Übung, schließlich müsst ihr die Taster der Matte sauber treffen – ohne hinzusehen. Außerdem spielen sich manche Spiele schlichtweg etwas seltsam und unnatürlich.

ALTBACKENE OPTIK

Technisch wirkt das Spiel für unseren Geschmack etwas zu simpel. Die Grafik erinnert an *Animal Crossing* und es wird nicht einmal die Ausgabe in 480p unterstützt. Den putzigen Asia-Stil der Spielfiguren müsst ihr mögen, ansonsten ladet ihr einfach eure Miis ins Spiel und lasst sie kräftig schwitzen. Jedes Minispiel ist in zunehmend komplexeren Schwierigkeitsstufen spielbar, was auch Tanzmatten-Veteranen den Schweiß auf die Stirn treiben sollte. *Family Training* ist deutlich mehr Spiel als *Wii Fit* und macht vor allem zusammen mit Freunden Spaß. Alleine ist es eher harte Arbeit und aufgrund der Macken sicherlich ab und an auch frustrierend. Dazu kommt die schwache Technik, weshalb ihr euch die Anschaffung als Solo-Spieler gut überlegen solltet. Falls ihr jedoch Lust auf ein nettes Partyspiel habt, ist *Family Trainer* ein solider Kandidat. Sorgt aber unbedingt vorm Spiele-Abend für ausreichend Handtücher und Wasser. Ihr werdet es brauchen!

DIE MEINUNG

SEBASTIAN STANGE:
Als ich *Family Training* allein spielte, fand ich es ganz nett. Nicht mehr, nicht weniger. Wirklichen Spaß hatte ich nicht, die Aufgaben weckten jedoch meinen Videospielinstinkt: „Das muss doch irgendwie zu schaffen sein!" Das Spielkonzept entfaltete sich erst dann, als sich auch ein paar Kollegen mit auf die Matte stellten. Diese Art Spiel lebt davon, dass sich die Spieler ein wenig vor dem Fernseher zum Affen machen.

DIE WERTUNG Wii

FAMILY TRAINER

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Atari
ENTWICKLER	Namco Bandai
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 70 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

- \+ Controller-Matte liegt bei
- \+ Abwechslungsreiche Minispiele
- − Technisch nur Mittelmaß
- − Recht hoher Preis

Steuerung: **75** Grafik: **62** Sound: **69**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
76	**71**

FAZIT: Spaßige Minispielsammlung, die vor allem mit mehreren Spielern zündet. Alleine ist das Spiel leider nur halb so witzig.

FAKTEN

- 15 Solo-Minigames
- 10 Mehrspieler-Aufgaben …
- … davon fünf Multiplayer-exklusiv
- Wird mit Controller-Matte geliefert
- Unterstützt 16 : 9, aber kein 480p

TEXT
Sebastian Stange
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

WALL•E – DER LETZTE RÄUMT DIE ERDE AUF

TEXT Timo Pape
BILDER N-ZONE

Gute Filmumsetzung oder doch eher was für den Schrottplatz?

Natürlich kommt auch zum neuen Disneyfilm *WALL•E* eine Videospielumsetzung, welche wir nun auf Herz und Nieren prüfen konnten - obwohl Herz und Nieren an dieser Stelle schlecht passen, denn ihr steuert konsequent Blechbüchsen durch alle Levels: entweder den Protagonisten WALL•E oder seine weiße schwebende Freundin EVE. Mit ihr absolviert ihr die Abschnitte ausschließlich fliegend. So müsst ihr entweder verschiedenste Dinge suchen oder innerhalb eines Zeitlimits durch eher simple Parcours heizen. Mit dem kleinen Hauptdarsteller hingegen rollt ihr durch die Levels und löst Rätsel, die meist mit einem Müll-Wurf zu bewerkstelligen sind. Die Abläufe dieser kleinen Denkaufgaben wiederholen sich jedoch ständig und machen das Spiel auf Dauer dann doch ziemlich langweilig. Grafisch sieht *WALL•E* aber unerwartet gut aus! Besonders die Videos sind schick inszeniert und auch die Steuerung funktioniert recht gut. Für Fans des Films dürfte das Spiel sicher interessant sein, dem Rest wird leider nicht allzu viel geboten.

DIE WERTUNG Wii

WALL•E – DER LETZTE RÄUMT DIE ERDE AUF

GENRE	Action
HERSTELLER	THQ
ENTWICKLER	THQ
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 49 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **76** Grafik: **77** Sound: **62**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
63	**64**

FAZIT: WALL•E ist eine gute Filmumsetzung, die mittelmäßig aussieht, aber jüngeren Spielern gefallen dürfte – aber nur denen!

RINGELPIETZ In diesem Spiel des Mehrspieler-Modus müsst ihr mit EVE mehr Ringe durchfliegen als euer Gegner.

BASKETBALL Ein typisches Rätsel in Rollpassagen: Werft den Müll-Würfel in das Behältnis, um so eine Brücke herunter zu lassen.

TIGER WOODS PGA TOUR 09

Mit welchen Neuerungen lockt der Profi dieses Jahr?

TEXT Daniel Schnetzke
BILDER N-ZONE

Im neuen *Tiger Woods PGA Tour 09* kamen fünf herausragende Plätze neu dazu und auch die Grafik, Farbgestaltung und Texturen sind sichtbar besser. Wer viel Wert auf hundertprozentige Performance legt, kann seine Schläger zudem dem individuellen Schwungverhalten anpassen. Jetzt ist es auch möglich, online im Multiplayermodus spielen zu können. Hier muss jeder Schlag in 30 Sekunden ausgeführt werden, so dass ein Platz in weniger als einer Stunde komplett gespielt werden kann. Die gegnerischen Schläge werden dabei zeitlich simultan ausgeführt, wodurch lästige Wartezeiten entfallen. Ein neues Feature ist die Option, den Ball im Abschlagmoment höher oder tiefer zu treffen. Für den fortgeschrittenen Spieler ergibt sich damit eine ordentliche Erweiterung des Schlagrepertoires. Der ansonsten souveräne Gesamteindruck wird leider durch das realitätsfremde Putten deutlich verschlechtert. Über einschläfernde Kommentare hätte man dabei noch tolerant hinwegsehen können. Wer genügend Zeitaufbringt, der wird mit Tiger Woods PGA-Tour 09 auf jeden Fall zufrieden sein.

DIE WERTUNG Wii

TIGER WOODS PGA TOUR 09

GENRE	Sport
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 49 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **84** Grafik: **83** Sound: **85**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
86	**86**

FAZIT: Technisch wie spielerisch ist der Titel dem Vorgänger überlegen. Lediglich das neue Putten trübt den Gesamteindruck ein wenig.

TEST VOM PROFI!

Unser Gastautor Daniel Schnetzke, diplomierter Sportwissenschaftler und Golflehrer, hat für euch das neue *Tiger Woods* näher unter die Lupe genommen.

MAKEL Bis auf das realitätsfremde Putten ist das neue *Tiger Woods* wieder mal erstklassig spielbar.

Deine Wünsche wurden erhört.

Tiefpreis Garantie.
Bei uns bekommst Du die meisten Artikel zu Taschengeld-Preisen.

Belohnung für jeden Kauf.
sqoops-cents kannst Du auf sqoops.de wie bares Geld einsetzen.

Kostenlose Lieferung.
Ab einem Bestellwert von 35 Euro (außer Hardware) liefern wir frei Haus.

Gutscheine fürs Weitersagen.
3 Euro gibt's für jede erfolgreiche Empfehlung (Warenwert mind. 20 Euro).

Wario Land - The Shake Dimension (Wii)
Art-Nr.: A19926

48,79 €

USK: 6 Jahre 73

Wario Land - The Shake Dimension bietet Jump'n'Run-Action im Cartoon Stil! Das Game führt Euch um die halbe Welt. Böse Piraten haben Wario einen großen Schatz geklaut. Um das Gold zurück zu erobern, müsst Ihr 20 unterschiedliche und umfangreiche Welten durchqueren.

Super Smash Bros. Brawl (Wii)
Art-Nr.: Ao8028

48,90 €

USK: 12 Jahre 73

Star Wars - The Force Unleashed (Wii)
Art-Nr.: A16644

57,50 €

USK: 12 Jahre 86

Spielend einfach bestellen auf www.sqoops.de

Mario Kart inklusive Wii Wheel (Wii)
Art-Nr.: A16749

46,95 €

USK: ohne Beschr. 70

Rayman Raving Rabbids TV Party (Wii)
Art-Nr.: A20236

48,50 €

Lieferbar zum Release*
USK: ohne Beschr. 73

Zubo (DS)
Art-Nr.: A19864

38,90 €

Lieferbar zum Release*
USK: 6 Jahre 58

Sonic Chronicles (DS)
Art-Nr.: A18743

37,90 €

USK: 6 Jahre 57

Welcome to the other site!

sqoops

www.sqoops.de

Nintendo Wii + Wii Sports

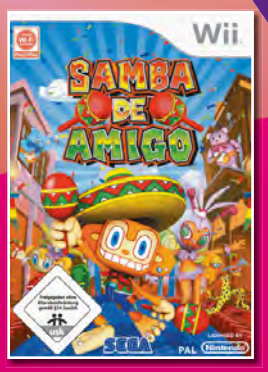
Art-Nr.: A08600

247,90 €

Guitar Hero: On Tour (DS)
Art-Nr.: A18293

49,50 €

USK: ohne Beschr. 74



Samba de Amigo (Wii)
Art-Nr.: A18016

49,50 €

Lieferbar zum Release*
USK: ohne Beschr. 74

de Blob (Wii)
Art-Nr.: A19719

48,90 €

USK: 6 Jahre 73

Disaster: Day of Crisis (Wii)
Art-Nr.: A20504

48,90 €

Lieferbar zum Release*
USK: 16 Jahre 73

Schutzhüllen für Nunchuk und Wii-Remote
Art-Nr.: A15812 **(blau)**
Art-Nr.: A15813 **(rosa)**
Art-Nr.: A15814 **(weiß)**

je 9,50 €

14

Du verdienst beim Kauf eines Produkts sqoops-cents die Du in unserem Online-Shop einlösen kannst.

* Das aktuelle Erscheinungsdatum erfahrt ihr immer tagesaktuell auf **www.sqoops.de**

USK: Alterseinstufungen der USK gemäß § 14 JuSchG.

Alle Angaben ohne Gewähr.

Wandkalender 2009
SpongeBob Art-Nr.: A18884
Simpsons Art-Nr.: A18882
Pokémon Art-Nr.: A18879

je **9,95 €**
15

Spielend einfach bestellen auf www.sqoops.de

T-Pack Classic NDS Lite for Girls color pink
Art-Nr.: A18527
19,90 € 10

Full Pack Master Set SpongeBob Brooklyn
Art-Nr.: A18523
28,90 € 14

LEGO Batman (DS)
Art-Nr.: A19227
38,90 €
Lieferbar zum Release*
USK: n. n. bekannt 58

Spectrobes: Jenseits der Portale (DS)
Art-Nr.: A20070
38,90 €
Lieferbar zum Release*
USK: 6 Jahre 58

SpongeBob Schwammkopf - Die Kreatur aus der krossen Krabbe (DS)
Art-Nr.: A07477
17,75 €
USK: ohne Beschr. 27

Nintendo DS Lite hellblau
Art-Nr.: A18662
141,00 €

Tiefpreis Garantie.
Bei uns bekommst Du die meisten Artikel zu Taschengeld-Preisen.

Belohnung für jeden Kauf.
sqoops-cents kannst Du auf sqoops.de wie bares Geld einsetzen.

Kostenlose Lieferung.
Ab einem Bestellwert von 35 Euro (außer Hardware) liefern wir frei Haus.

Gutscheine fürs Weitersagen.
3 Euro gibt's für jede erfolgreiche Empfehlung (Warenwert mind. 20 Euro).

Welcome to the other site!

sqoops

www.sqoops.de

SONIC CHRONICLES: DIE DUNKLE BRUDERSCHAFT

Der schnellste Igel der Welt – in einem Rollenspiel? Ja, das passt sogar richtig gut zusammen!

FAKTEN

- Vier Kämpfer gleichzeitig im Team
- 40 verschiedene Chaos sammelbar, …
- … aber leider nur durch Tausch
- Steuerung 100 % per Stylus
- Deutsche Bildschirmtexte

TEXT
Sebastian Billmeier
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE, SEGA

85 N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

VIDEO AUF DVD

1991 war auch für Mario ein schicksalhaftes Jahr. Denn genau in diesem Jahr bekam der Klempner mit den roten Latzhosen ernsthafte Konkurrenz. Sega schaffte es, mit *Sonic the Hedgehog* die Herzen der Fans zu erobern, und sofort war der blaue Igel mit dem Hang zur Lichtgeschwindigkeit nicht mehr wegzudenken. Viele weitere Teile der Serie, Spin-offs, die mehr Puzzlespiel als Jump & Run waren, und sogar einen Fun-Racer hat Segas Maskottchen in den Folgejahren spendiert bekommen. Eines blieb jedoch immer gleich: Kaum ein Spiel kann es an Geschwindigkeit mit Sonics Games aufnehmen. Selten waren so schnelle Reflexe gefragt – selbst für ein Jump & Run war das Geschwindigkeitsgefühl erstaunlich. Und jetzt soll Sonic also in einem Rollenspiel mitwirken? Ob er dabei ebenso viel Erfolg hat wie sein rohrreinigender Konkurrent, wird sich mit *Sonic Chronicles: Die dunkle Bruderschaft* zeigen.

SONIC SAUST WIEDER

Eggman macht mal wieder Ärger. Wie schon so oft zuvor ist der verrückte Wissenschaftler wieder einmal dabei, mit einem riesigen Luftschiff die Welt zu erobern. Und ebenso versucht der blaue Igel, dessen Pläne zu durchkreuzen. Zusammen mit seiner Jugendfreundin Amy, Knuckles, dem aufbrausenden Hüter des Master Emerald und Tails, einem begnadeten Mechaniker und Fuchs mit zwei Schwänzen, hat der blau gezackte Held bereits das Schiff geentert. Nach vielen hitzigen Gefechten mit den üblen Schergen Eggmans erreicht ihr endlich eine Steuerkonsole, an der der gewitzte Tails sofort ein paar Modifikationen vornimmt. Nach einer halsbrecherischen Flucht im Doppeldecker des kleinen Fuchses explodiert Eggmans Schiff schließlich in einem riesigen Feuerball und stürzt brennend zu Boden. Es scheint, als hätten unsere Freunde die Welt ein für alle Mal vor dem wahnsinnigen Wissenschaftler gerettet. Einige Zeit später ist Sonic in der Green Hill Zone dieses Planeten dabei, seine üblichen Spaziergänge in Lichtgeschwindigkeit zu unternehmen. Doch ein plötzlicher Anruf von Tails, der seinen Freund um Hilfe bittet, lässt Sonic sofort loseilen. Laut dem zweischwänzigen Fuchs wurde nämlich der mürrische Wächter des Master Emeralds entführt. Und wenn Knuckles diesen nicht mehr schützen kann, ist die Welt in großer Gefahr. Mehr als einmal musste Sonic mit der Hilfe der Emeralds zu Super-Sonic – einer goldenen Überform seiner selbst – werden. Und diese gefährliche Macht ist nun völlig unbewacht. Also macht sich der blaue Igel auf den Weg, die sogenannten Plünderer zu stellen und seinen Freund Knuckles zu befreien. Schon sehr bald merkt ihr es jedoch: Es scheint noch viel mehr im Gange zu sein. Obwohl Eggman besiegt sein sollte, jagen euch seine Schergen weiterhin. Die friedlichen Tiere eurer Welt wurden ebenfalls verwandelt und attackieren euch nun mit gefährlichen Waffen. Es gibt also einiges zu tun und den wahren Bösewicht zu entlarven!

NUR IM TEAM SEID IHR STARK!

Schon kurz nach eurem Aufbruch werdet ihr jedoch von euren Feinden festgesetzt. Viele Holzkisten versperren plötzlich euren Weg. Doch zum Glück kommt die von Tails angekündigte Amy zu eurer Unterstützung – ihren Hammer immer griffbereit dabei. Ein kurzer Tastendruck und schon habt ihr euren Charakter gewechselt. So haut ihr die Barrikade frei und macht euch auf den

RETRO Bei diesem Looping fühlt man sich sofort an alte Sonic-Teile erinnert.

STORY Die Geschichte wird in wunderschönen Bildern und Videos erzählt.

BAUCHREDNER Ihr bestimmt selbst, was die Charaktere sagen sollen!

Weg nach Central City, wo ihr mehr über die geheimnisvollen Hintergründe der Entführung erfahrt und euch mit einer Organisation namens GUN zusammenschließt, die das Böse auf dieser Welt bekämpft. Alle Levels seht ihr dabei aus einer diagonalen Ansicht von oben. Dabei steuert ihr eure Helden komplett mit dem Stylus über den Bildschirm. Leider sind manchmal Hindernisse im Weg, die euch die Sicht auf euren blauen Igel versperren und so das Manövrieren schwierig machen. Aber die Steuerung funktioniert wirklich gut und Sonic gehorcht euren Befehlen immer sofort. Auf den Karten sammelt ihr nun Ringe ein und sucht nach versteckten Extras. Rollenspieltypisch trefft ihr natürlich auch auf Feinde, die ihr in rundenbasierten Kämpfen besiegen müsst. Die Kämpfe sind dabei komplett dreidimensional animiert. Echtzeitsequenzen unterbrechen das Spielgeschehen immer wieder und verlangen höchste Konzentration von euch. Je nach Geschwindigkeit eures Charakters ändert sich auch der Moment, in dem ihr angreift. Attackiert ihr oder eure Feinde normal, seht ihr einfach einen nett animierten Angriff. Solltet ihr jedoch Spezialangriffe verwenden, kommt euer Stylus ins Spiel. Je nach Attacke müsst ihr Linien nachfahren, Punkte rhythmisch antippen oder andere Formen schnell ziehen. Das erinnerte uns ein wenig an das Musikspiel *Elite Beat Agents*. Kein Wunder, denn das haben die Entwickler schließlich auch gespielt, verrieten sie uns im N-ZONE-Interview. Auch bei Power-Angriffen eures Feindes habt ihr die Wahl, durch Schild-Manöver mit dem Stylus eure Helden vor größerem Schaden zu bewahren. Was einfach klingt, überfordert euch anfangs stark und ihr braucht eine gewisse Eingewöhnungszeit – für ein rundenbasiertes Spiel ist die Angriffsreihenfolge nämlich unglaublich schnell. Nach einiger Zeit beherrscht ihr den Kampf jedoch wie im Schlaf. Das Kampfsystem ist aber mitunter zu hektisch – etwas mehr Entspannung hier und da wäre also ganz gut gewesen.

INNOVATIV UND GELUNGEN?

Natürlich könnt ihr eure Helden ebenfalls mit Extras ausstatten – zum Beispiel mit Handschuhen, die eure Attribute verbessern. Wie in anderen Rollenspielen erhaltet ihr natürlich auch Erfahrungspunkte, die für den wichtigen Level-Aufstieg nötig sind. Erreicht ihr eine neue Stufe, dürft ihr die Attributpunkte beliebig verteilen und könnt neue Angriffe erlernen.

Ihr entscheidet also, welchen Weg eure Charaktere einschlagen – und das macht ihr auch im Spielverlauf. Ihr habt so gut wie immer viele Antwortmöglichkeiten, aus denen ihr euch eine passende herauspickt. So kann es sein, dass sich zwischen Sonic und Amy eine Romanze anbandelt, härtere Spielernaturen hingegen können Sonic beständig dem Endkampf entgegenfiebern lassen. Es bleibt also ganz euch überlassen! Grafisch ist das Spiel astrein umgesetzt, sowohl die Karten, auf denen ihr euch bewegt, als auch die Kämpfe sind wunderschön animiert. Leider fehlt euch manchmal auf den Karten die Übersicht und die Kämpfe laufen sehr hektisch ab, obwohl es doch ein rundenbasiertes Rollenspiel ist. Nach einiger Eingewöhnungszeit kommt man jedoch gut hinter die Kniffe der Steuerung. Im Hintergrund spielen fröhliche *Sonic*-Melodien, die sich auch mit düsteren Themen abwechseln, zum Beispiel wenn der schwarze Igel Shadow auftaucht. Auch die Soundeffekte sind rundum gelungen.

Sammelfreunde dürfen sich ebenfalls freuen: Vierzig verschiedene Chaos – kleine knuffige Wesen aus Sonics Welt – wollen von euch gefangen und gehegt werden. Wenn ihr sie mit Freunden tauscht, werden sie dabei noch stärker, und nur so habt ihr die Möglichkeit, sie alle zu erhalten. Im Kampf sind die kleinen Lebewesen ebenfalls eine große Unterstützung für euch und mit ihnen kombiniert entfesselt ihr mächtige Angriffe. Die vielen verschiedenen spielbaren Helden – insgesamt sind es zwölf – sowie die spannende Story machen Sonics Rollenspiel-Einstand zu einem DS-Hit. Wer den blauen Igel mag, sollte diesem Rollenspiel nicht abgeneigt sein. Aber mit einem muss man rechnen: Es ist ein völlig anderes Spielvergnügen als die bisherigen Teile der Serie – wer Sonic schnell durch Levels flitzen sehen will, liegt eindeutig falsch.

ARBEITSREICH Um weiterzukommen, müsst ihr manchmal auch primitivere Aufgaben lösen – so etwa das Holzhacken.

GEGNER Kaum habt ihr ein neues Areal betreten, werdet ihr prompt von einem Gegner überrascht.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN BILLMEIER:
Sonic in einem Rollenspiel? Für mich war das unvorstellbar. Aber da die Entwickler von BioWare für gute Rollenspiele bekannt sind, hatte ich bei Sonics RPG-Debüt nicht den Hauch eines Zweifels. Und ich wurde nicht enttäuscht. Vor allem die Story hat mich wirklich gefesselt. Und nach etwas Übung macht auch das Kampfsystem richtig Spaß – endlich wieder ein Spiel, bei dem etwas Bewegung im rundenbasierten Kampf ist. Die einzelnen Stylus-Manöver sind dabei wirklich gut gelungen. Es ist allerdings nicht ganz so „hardcore" wie zum Beispiel die *Final Fantasy*-Reihe. RPG-Profis sind also eventuell unterfordert.

DIE WERTUNG DS

SONIC CHRONICLES:
DIE DUNKLE BRUDERSCHAFT

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Sega
ENTWICKLER	BioWare
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	26. September 2008
SPIELER	1

- \+ Spannende Story
- \+ Hübsche Animationen
- – Mitunter zu hektische Kämpfe
- – Ansicht manchmal unübersichtlich

Steuerung: **77** Grafik: **84** Sound: **79**

MEHRSPIELER –

EINZELSPIELER **85**

FAZIT: Spannend, hübsch, umfangreich: So hat ein gutes Rollenspiel mit Sonic auszusehen. Bravissimo, BioWare!

ZUBO

Das passiert, wenn man Pokémon mit Elite Beat Agents kreuzt!

TEXT
Sebastian Stange
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
Electronic Arts

FAKTEN

- 10 Welten
- Über 50 Zubos zum Sammeln
- 100 verschiedene Angriffs-Moves
- Etwa 15 bis 20 Stunden Spielzeit
- Richtet sich klar an jüngere Zocker

Seit dem ersten *Pokémon* für den guten alten Game Boy ist in Videospielen der Sammelwahn ausgebrochen. Ihr sammelt Spectrobes, Spielkarten, Digimon oder bald auch Zubos. Doch hier erwartet euch nicht einfach ein dreister Klon der *Pokémon*-Spielidee, sondern ein wirklich cleveres Spiel. Um es zu bestehen, braucht ihr außerdem jede Menge Rhythmusgefühl. Verwirrt? Das ist nur verständlich, doch keine Sorge: Zubo ist zwar etwas verrückt, dafür aber schnell verstanden.

RETTET DIE WELT!

Zwar richtet sich das neueste Werk des EA-Studios Bright Light an Zocker unter 12 Jahren, doch auch als gestandene Mittzwanziger hatten wir unseren Spaß damit. Im Spiel bereist ihr die idyllische Welt Zubalon, die von den ulkigen Zubos bewohnt wird. Doch irgendwas ist immer und in diesem Fall bedrohen die bösen Zombos, angeführt vom fiesen Großkopf, den Frieden der fröhlichen Truppe. Nun ist es an euch, die zehn Gebiete Zubalons zu erkunden und die Misere auszubaden. Dafür freundet ihr euch nach und nach mit über 50 verschiedenen Zubos an, mit denen ihr dann rundenbasierte Kämpfe bestreitet. Die funktionieren prinzipiell wie bei einem Rollenspiel. Es gibt drei Charakterklassen: Angreifer, Verteidiger und Darsteller – nach dem Stein-Schere-Papier-Prinzip gibt es für jeden Typ ein Gegenmittel. Ihr müsst also auch darauf achten, mit welcher Spielfigur ihr welchen Gegner angreift. Pro Figur stehen euch bis zu vier verschiedene Aktionen zur Verfügung. Das sind Angriffe und Spezialfähigkeiten wie Heilen oder Status-Boni. Das Besondere ist die Art und Weise, wie ihr im Kampf Aktionen ausführt.

WITZIG Die Angriffe sind toll inszeniert!

HAKELIG Die Steuerung im Phantom-Hourglass-Stil ist leider etwas ungenau.

TIPPT IM TAKT!

Nachdem ihr einen Angriff ausgewählt habt, läuft eine automatische Sequenz ab, in der eure Spielfigur einen von 100 witzigen Moves vollführt. Das sieht nicht nur richtig gut aus, sondern fordert auch eure volle Aufmerksamkeit. Denn wie bei *Elite Beat Agents* müsst ihr im richtigen Rhythmus auf eure Figur tippen. Passend zur Hintergrundmusik schweben während des Moves Umrisse auf euren Zubo zu. Wenn sie ihn berühren müsst ihr tippen. Das ist anfangs leicht, wird aber bald wirklich knifflig.

Dank der genialen Inszenierung, der hübschen Optik und der fröhlichen Stimmung werden mit Zubo sicher nicht nur kleine Zocker glücklich. Profi-Spieler dürften jedoch arg unterfordert werden.

IDYLLE Die Umgebungen sind hübsch gestaltet und recht abwechslungsreich.

SPIELSTART Eure Spielfigur landet völlig ahnungslos im exotischen Zubalon.

PENG! Die Ballons zerplatzt ihr mit dem Stylus, um an Items zu kommen.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN STANGE:
Was für eine positive Überraschung. Ich hatte *Zubo* absolut nicht auf dem Radar und plötzlich landet dieses wirklich spaßige DS-Spiel auf meinem Schreibtisch. Während ich es bedenkenlos meiner Nichte in die Hand drücken würde, ist es mir persönlich etwas zu simpel. Der Einstieg ist behutsam, das Gameplay erreicht nur langsam Tiefgang und die Kämpfe sind leicht gewonnen. Ich bin halt eher die *GTA*-Zielgruppe. Dennoch zolle ich den Entwicklern bei Bright Light Respekt für diesen gelungenen Genre-Mix.

DIE WERTUNG DS

ZUBO

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Bright Light
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	2. Oktober 2008
SPIELER	1

- \+ Frischer Mix aus RPG und Musikspiel
- \+ Witzige Kampf-Animationen
- − Für Profis viel zu leicht
- − Spielfigur steuert sich etwas hakelig

Steuerung: **77** Grafik: **79** Sound: **81**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
–	**80**

FAZIT: Eine kleine Perle – nicht nur für jüngere Zocker. Leider für Pokémon-Veteranen keine große Herausforderung.

SIMCITY CREATOR

Welche Stadtkreation macht am meisten her?

FAKTEN

- Stadtsimulation
- „Kleiner Bruder" der Wii-Version
- Ihr führt eure Stadt durch verschiedene Zeitalter
- Gönnt sich ab und an Ladezeiten

TEXT
Timo Pape
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

Vielleicht habt ihr es schon mitbekommen: Momentan hagelt es Simulationen! Ob *Die Sims*, *City Life* (siehe Seite 71) oder eben die beiden Versionen von *SimCity Creator* – wir arbeiten im Augenblick mehr auf dem Bau als in der Redaktion. So haben wir aber auch sehr gute Möglichkeiten, die neuen Spiele untereinander genau zu vergleichen und können euch so verkünden: *SimCity Creator* ist gut geworden.

ZEITREISE

Baue eine Stadt für die Ewigkeit! So lautet das Motto von *SimCity Creator* und ist auch so gemeint, denn ihr baut keinesfalls nur in der Neuzeit! Acht Zeitperioden stehen zur Verfügung und wollen nach und nach im Herausforderungsmodus freigespielt werden. Ihr startet in der Urzeit am „Beginn der Zivilisation" und müsst erste Menschen in dem recht großen Gebiet ansiedeln. Hier gilt es, Wege und Häuser zu bauen, darauf zu achten, dass diese in der Nähe von Fisch- oder Wildbeständen sind, und dass die Einwohner glücklich sind. Die kleinen, wuselnden Männchen schaffen nun immer mehr freie Siedlungsfläche, indem sie Bäume für den Hausbau fällen. Das kostet natürlich jede Menge Energie und die bekommt man eben nur durch Essen zugeführt – zu dumm also, dass unsere Fischbestände schnell aufgebraucht waren und das Wild sich an nicht zugänglichen Orten befand … Doch zum Glück wurde kurz darauf die Landwirtschaft erfunden und so eine neue Nahrungsquelle offenbart! Auf diese Weise kommen stetig neue Baumöglichkeiten zum Menü dazu und man findet einen unkomplizierten und angenehmen Einstieg ins Spiel.

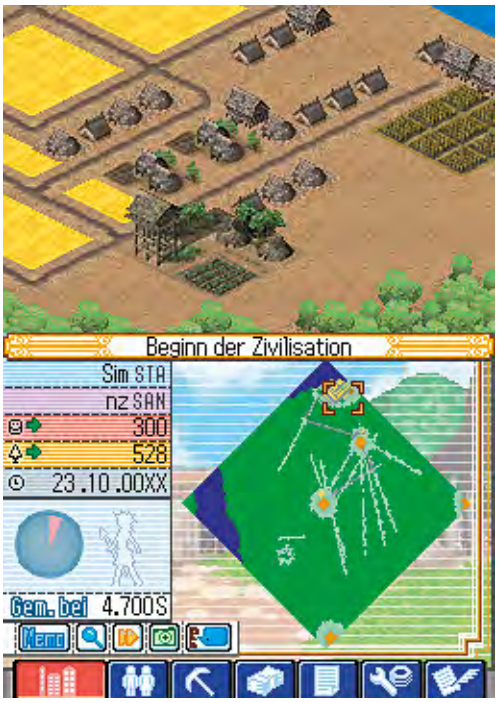
DURCHDACHTE UMSETZUNG

So lässt man also seine Stadt von Grund auf und in aller Ruhe entstehen und führt sie durch die verschiedenen Zeitalter zur perfekten Metropole. Das gibt dem Spiel eine weitaus größere Vielfalt als beispielsweise bei Konkurrent *City Life*. Außerdem kann man sich so noch mehr mit seiner Stadt identifizieren, wenn man sie sozusagen von klein auf großzieht. Hat man dann die Neuzeit, die interessanterweise als „Ära der Erderwärmung" betitelt ist, erreicht (oder sie im freien Spiel angewählt), gibt es wie gewöhnlich extrem viele Möglichkeiten, das echte Stadtleben zu simulieren: Ob Gefängnisse, Zoos oder Müll-Recyclinganlagen – ihr kriegt wieder eine Menge geboten.
Interessant ist die Steuerung im Vergleich zu *City Life*, denn die ist bei *SimCity* genau andersherum. Ihr seht euer Städtchen auf dem oberen Screen, habt sie aber unten nochmal in Blockform zum Steuern. *City Life* hingegen nutzt den oberen Screen nur für Infos und zieht so den Kürzeren in Sachen Steuerung. Die Grafik ist nicht groß erwähnenswert. Sie sieht ordentlich aus und erfüllt ihren Zweck, sticht aber in keiner Weise positiv hervor. *SimCity Creator* ist eine gute Stadtsimulation und kann sich besonders durch ihre vielen Zeitalter und die daraus resultierende Spieldauer den Genrethron auf dem DS sichern.

DIE MEINUNG

TIMO PAPE:
Wie schon gesagt, hat mir der Einstieg gut gefallen: Keine nervigen Romane und eine übersichtliche Anzahl an Baumöglichkeiten. Außerdem finde ich den Wechsel der Zeitalter sehr reizvoll! Schon in der normalen Neuzeit eine Stadt zu bauen und sich um alles zu kümmern macht Spaß, aber diese Zeitreise setzt dem Ganzen die Krone auf. Übrigens gibt's sogar noch eine Zukunftsebene nach der Neuzeit … Das Spiel bindet einen also schon einige Zeit an den Double Screen, doch wie das in Simulationen nun mal so ist, braucht man Geduld und darf keine Action oder Spannung erwarten. Für den, der's mag ein gefundenes Fressen.

GRÜNER STROM Wir haben uns für Windräder zur Energiegewinnung entschieden.



BODENSTÄNDIG Leider ist uns der Fisch ausgegangen und wir müssen auf Landwirtschaft umsteigen.

DIE WERTUNG DS

SIMCITY CREATOR

GENRE	Simulation
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

- \+ Zeitalter bringen Abwechslung
- \+ Einfacher Einstieg ins Spiel
- − Kameraführung verbesserungswürdig
- − Stylus-Steuerung teilweise nicht optimal

Steuerung: **81** Grafik: **78** Sound: **66**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
–	**76**

FAZIT: Mit SimCity Creator wird Fans der Serie ein toller neuer Teil geliefert. Auch für Neulinge eine gute Einstiegsmöglichkeit ins Genre.

SPORE – WILDE KREATUREN

Was taugt der Monster-Bastelspaß von EA?

FAKTEN

- Bastelt euer eigenes Monster.
- Rettet euer Geschwisterchen.
- Macht euch Freunde ...
- ... und bekämpft Feinde

TEXT
Timo Pape
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

Wer kennt das nicht: Man läuft, nichts Böses im Sinne, durch die Lande, trifft auf Monster aus Pappe und sammelt fleißig Augen, Beine und Rückenflossen. Ganz nebenbei folgt man einem Außerirdischen, der das arme Geschwisterchen entführt hat. Genau, niemand kennt das! Und doch ist es nun in EAs DS-Version von *SPORE – Wilde Kreaturen* für jedermann zu erleben.

AKUTE MUND-NOT!

Damit ist die Story des Spiels eigentlich schon fast erzählt. Zu Beginn schlüpft ihr als kleines Monster zusammen mit anderen Artgenossen aus Eiern, die auf dem Meeresgrund vor sich hin dümpeln. Nachdem ihr das Licht der Welt erblickt habt, geht's ruck-zuck aufs Festland, denn eigentlich seid ihr Landlebewesen. Anfangs nur mit Augen und Rückenflossen bestückt, führt euch euer kleiner Bruder durch's Tutorial und bringt euch die nötigen Grundkenntnisse bei: Zuerst braucht ihr dringend einen Mund, denn ohne den könnt ihr weder essen noch euch gegen Feinde verteidigen. Zufällig liegt auch gleich ein Mund auf eurem Weg herum und wartet förmlich darauf, von euch aufgelesen zu werden. Um ihn zu montieren, müsst ihr aber zunächst ein Nest (wovon es im Spiel einige gibt) betreten, denn hier könnt ihr eure Kreatur nach Belieben gestalten und auch immer wieder beginnen, wenn ihr das Zeitliche segnen solltet. Eure Kreaturen könnt ihr übrigens auch mit Freunden tauschen oder dies auch über die Wi-Fi Connection tun; einen wirklichen Mehrspielermodus gibt's aber nicht.

GUT UND BÖSE

Nun habt ihr also einen Mund und euer kleiner Freund erklärt euch die weiteren Möglichkeiten des Spiels. Um Aufgaben zu lösen, könnt ihr euch zum Beispiel mit anderen Kreaturen anfreunden: Ihr streichelt sie mit dem Stylus, bis sie euch mögen, und könnt dann mit einem kleinen Tanzspiel à la *Samba de Amigo* ihr Herz endgültig erobern. Doch es gibt nicht nur freundliche Monster. Viele haben auch eine aggressive Natur und greifen euch an. So kommt es zu einem weiteren Schwerpunkt von *SPORE* – dem Kampf. Dieser findet in Echtzeit statt und ist recht simpel gehalten: Ihr zieht mit dem Stylus Striche über den Gegner, greift mit Energieattacken wie etwa Feuer an oder heilt euch. Um die Kämpfe zu meistern, müsst ihr eure Kreatur permanent auf den neusten Stand bringen. Anders als bei Rollenspielen levelt ihr sie jedoch nicht auf, sondern nutzt dazu die Evolution und bringt beispielsweise stärkere Arme daran an.

Spielerisch ist *SPORE* recht einseitig. Die Aufgaben sind nicht allzu kreativ, der Schwierigkeitsgrad ist eher niedrig und auch der Umfang ist eher mager. Nur manche Kämpfe sind echt knackig und frustrierend, da man sich beispielsweise nicht verteidigen kann und so zwangsläufig gehörig Schaden nimmt. Das Spiel sieht recht gut aus und auch der Sound stimmt. Wer auf einen Flickenteppich als Spielwelt, bunte Monster zum Selberbasteln und kleine Kampfeinlagen steht, darf einen Blick riskieren.

DIE MEINUNG

TIMO PAPE:
SPORE ist für mich ein durchschnittliches Spiel, wobei der Höhepunkt das ständige Aufleveln und die daraus resultierende neue Stärke ist. Die Levels sind alle ziemlich ähnlich und auch die Möglichkeiten sowohl im Kampf als auch in den Rätseln sind sehr begrenzt. Ab und zu muss man sich dann beispielsweise neue Beine suchen, die auch über Dornen gehen können. Aber alles in allem wirkt das doch ziemlich unkreativ, teilweise aber auch ein wenig lieblos. Grafisch sieht das Spiel okay aus, doch dass alle Monsterchen wie Paper Mario in 3D aussehen, sagt mir nicht besonders zu. *SPORE* ist also kein schlechtes Spiel, noch mal spielen möchte ich es aber nicht.

SOZIAL Ihr seid zwar noch sehr jung, konntet jedoch schon eure erste Freundschaft schließen.

HANDWERKER Das ist die Werkstatt zum Gestalten und Verbessern eurer Kreatur.

DIE WERTUNG DS

SPORE – WILDE KREATUREN

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Maxis
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 39 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

- \+ Gestalten der eigenen Kreatur
- \+ Solide Technik
- – Eher schwache Rätsel
- – Simple Story

Steuerung: **81** Grafik: **82** Sound: **76**

MEHRSPIELER **58** EINZELSPIELER **67**

FAZIT: Ein durchschnittlicher Titel, der zwar teilweise auch Spaß macht, aber einfach nicht mitreißend ist und ein wenig lieblos wirkt.

DIE SIMS 2 – APARTMENT-TIERE

Ist der neueste Teil auch stubenrein?

Wohnst du noch oder schmust du schon? So könnte das Motto von EAs neuestem Ableger der *Sims*-Reihe lauten, denn die kleinen Haustiere bevölkern wirklich eure gesamte Wohnung! Zu Beginn dürft ihr natürlich euren Charakter gestalten, bevor ihr in euer fertiges Apartment einzieht. Schon jetzt stehen überall Käfige mit wirklich putzigen und schön animierten Tierchen, die ihr ankleiden und streicheln könnt. Ihr dürft außerdem mit jedem Tier ein Minispiel machen, das aber leider nicht wirklich Spaß bringt. Während ihr euch *Sims*-typisch um eure Bedürfnisse wie Essen und Schlafen kümmert, könnt ihr beispielsweise Schränke austauschen – an ihrer Position im Raum könnt ihr jedoch nichts ändern! Nebenbei führt ihr einen Wellness-Salon für Tiere, in dem ihr die kleinen Biester mit dem Stylus unter anderem kämmen oder waschen dürft. Grafisch gibt's nichts zu meckern, doch sowohl die Kamera, die ihr immer mit dem Steuerkreuz mitbewegen müsst, als auch der Sound, der sich durch einfaches Rauschen und ab und zu eine Sirene auszeichnet, sind schlichtweg schwach. Irgendwie stellt sich einem nach einer halben Stunde einfach die Frage: So, wann fängt jetzt das Spiel an und was kann ich hier noch machen?

DIE WERTUNG DS

DIE SIMS 2 – APARTMENT-TIERE

GENRE	Simulation
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Electronic Arts
USK-FREIGABE	ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **74** Grafik: **81** Sound: **65**

MEHRSPIELER: –

EINZELSPIELER: **67**

FAZIT: Dieser Teil nimmt der Serie das Grundprinzip: Statt Gestaltungsfreiheit gibt's einen weiteren Streichelzoo!

TIERSALON Ein Nachbar ist mit seinem Kätzchen vorbeigekommen, das ihr glücklich stimmen müsst.

HOME, SWEET HOME Eure Wohnetage ist zwar vorgegeben, aber dennoch hübsch eingerichtet.

TEXT Timo Pape
BILDER N-ZONE

CITY LIFE DS

Glänzende Großstadt oder gammliges Getto?

TEXT Timo Pape
BILDER N-ZONE

Mit *City Life DS* kommt eine neue Alternative für Hobbyarchitekten! Das Spielprinzip erinnert stark an *SimCity* auf dem DS. Ihr werdet vom Bürgermeister engagiert, um ihm eine komplett neue Stadt zu bauen. Anfangs steht nur das Rathaus, in dem ihr angestellt seid. Zwei Kollegen erklären euch dann die Grundlagen des Spiels: Wie baue ich Straßen, wie kann ich neue Einwohner anlocken und wie bekämpfe ich die Arbeitslosigkeit? Außerdem geben sie euch die verschiedensten Aufgaben vor. Die erste ist zum Beispiel, eine Einwohnerzahl von 1.000 zu erreichen und die Arbeitslosigkeit auf null zu senken. Ihr habt also eine Menge Möglichkeiten, eure Stadt zu entwerfen und zu bauen. Straßen, Häuser, Energieversorgung, Müllbeseitigung, Lebensmittelläden und Krankenhäuser – ihr müsst einfach an alles denken. Selbst kulturelle Konflikte zwischen den Einwohnern müssen bereinigt werden! *City Life DS* setzt die Touchpen-Steuerung gut um, sieht optisch leider eher durchschnittlich aus und macht ordentlich Spaß. Alle, die schon immer mal richtig Bock darauf hatten, sich eine eigene Stadt zu bauen (mit allem, was dazugehört), können hier guten Gewissens zuschlagen.

DIE WERTUNG DS

CITY LIFE DS

GENRE	Strategie
HERSTELLER	Flashpoint AG
ENTWICKLER	Monte Cristo
USK-FREIGABE	ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **80** Grafik: **76** Sound: **62**

MEHRSPIELER: –

EINZELSPIELER: **71**

FAZIT: City Life DS ist eine gute Stadtaufbau-Simulation mit sehr vielen Möglichkeiten und seriösem Erscheinungsbild.

VERWALTUNG Im Informationsmenü könnt ihr alle möglichen Statistiken abfragen - wie zum Beispiel eure Finanzen.

TAGELÖHNER Hier entstehen das neue Industrieviertel und jede Menge Arbeitsplätze.

BLICK NACH JAPAN

Sebastian Stange kommentiert.

SCHLECHTE ZEITEN FÜR JAPANS SPIELEINDUSTRIE?

Japan ist das Zentrum der Videospielwelt. Dieser Satz galt zu Zeiten des großen „Konsolenkriegs" zwischen Sega und Nintendo absolut. Doch der Westen zog nach und mit Electronic Arts, Ubisoft oder Activision Blizzard mischen inzwischen auch amerikanische und europäische Firmen im Videospielgeschäft mit. Diese Tendenz macht japanischen Entwicklern zunehmend Sorgen. *Metal Gear Solid*-Schöpfer Hideo Kojima meinte beispielsweise, dass die Tage der Führungsposition Japans in der Branche gezählt seien, und Akira Yamaoka, Producer von *Silent Hill: Homecoming*, warnt polemisch: „Japan ist in Schwierigkeiten". Irgendwie ist da was dran. Schließlich kommen die absoluten Grafikbomben – vor allem für die Next-Generation-Konsolen – inzwischen kaum noch aus Japan. Vielmehr sind wir aus dem Land der aufgehenden Sonne inzwischen eher mäßige Technik gewöhnt. Ausnahmen sind da nur Prestigetitel wie *Super Mario Galaxy* oder *Final Fantasy XIII* für PS3 – wenn es denn irgendwann erscheint. Es kann also durchaus sein, dass die japanischen Entwickler ein wenig gepennt haben und auf der Technikseite von Europa und den USA geschlagen wurden.

Doch auch wenn Japan zukünftig nicht mehr die dominierende Rolle auf dem Games-Markt haben sollte, freue ich mich stets auf Nippons Spieleperlen. Denn nirgends sonst trauen sich Publisher, auch die absurdesten Spielideen zu veröffentlichen. Perlen wie *Elite Beat Agents* oder *Rhythm* Heaven wären ohne die verrückten Japaner einfach nicht möglich. Dafür liebe ich dieses Land!

NEWS-TICKER

+++ 2D ODER 3D? Namco Bandai gibt den Käufern des DS-Rollenspiels *Tales of Hearts* die Wahl. Eine Version hat Cutscenes im Anime-Stil, die andere zeigt sie als Renderfilm. Beide Varianten sehen gut aus, doch welche wird besser ankommen? **+++ STILLES ÖRTCHEN** Goichi „Suda51" Suda, Schöpfer von No More Heroes, gestand kürzlich, dass ihm die grobe Spielidee zu diesem krassen Actiontitel auf dem Klo gekommen sei. Daher wählte er auch im Spiel die Toiletten als Speichermöglichkeit.

CAPTAIN RAINBOW

Wii | ADVENTURE | Hersteller: Nintendo, **Entwickler:** skip Ltd., **Termin:** Erhältlich (Japan)

Ist Birdo Männchen oder Weibchen? Dieses krasse Blödelspiel klärt es!

Nick ist ein Superheld. Doch niemand interessiert sich für ihn in seiner Rolle als Captain Rainbow, weshalb er die Mimin-Insel besucht. Dort sollen angeblich Wünsche erfüllt werden. Diese Idee hatten aber auch viele unpopuläre Nintendo-Figuren, die sich mit ihm auf dem Eiland tummeln. Die meisten stammen aus Japan-exklusiven Spielen, doch auch Tao aus *Chibi-Robo!* oder Birdo sind mit von der Partie. Außerdem trefft ihr die Soldaten aus *Famicom Wars*, dem NES-Urvater von *Battalion* und *Advance Wars*, die eifrig Volleyball trainieren. Spielerisch gliedert sich der Titel in zwei Teile – einen Adventure-Part und einen Action-Teil.

BIRDO INTIM

In ersten Teil des Spiels geht es vor allem darum, verschiedene Aufgaben zu erledigen, kleine Sterne zu sammeln und Freundschaft mit den Inselbewohnern zu schließen. Beispielsweise wird Birdo vom Polizeichef der Insel gefangen gehalten, da sie die Damentoilette benutzt hat. Die Ordnungsmacht ist jedoch der Meinung, Birdo sei ein Mann. Ihr müsst nun in Birdos Haus nach Beweisen für Birdos Geschlecht suchen und damit eine Frage klären, die uns Gamer schon lange beschäftigt. Nur so viel sei verraten: Des Rätsels Lösung ist höchst unanständig. Generell finden sich im Spiel immer wieder derbe Anspielungen. In Japan ist das sicher ein großer Spaß, für die USA sind solche Scherze allerdings ein starkes Stück. Daher ist sicherlich fraglich, ob das Spiel außerhalb Japans erscheint.

GEWISSENSFRAGE

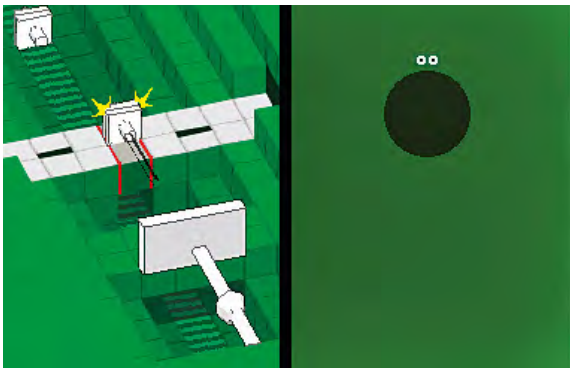
Habt ihr 20 Sterne gesammelt, fällt auf der Insel ein großer Stern vom Himmel. Den müsst ihr finden und zu einem Altar auf einen Berggipfel tragen. Dabei versucht ein mysteriöser Schatten, euren Stern für sich zu rauben. Nachdem ihr die turbulente Hatz bestanden habt, steht ihr vor der Wahl: Ihr könnt euren Wunsch erfüllen und das Spiel sofort beenden oder ihr erfüllt den Wunsch eines Freundes, kehrt zur Insel zurück und macht euch durch Minispiele und Aufgaben noch mehr Freunde, sammelt Geschenke und Einrichtungsgegenstände und entdeckt all die witzigen Seitenhiebe und Pointen, die das Spiel versteckt hält. Das ist zwar alles etwas seltsam, aber auf jeden Fall eine witzige und nie da gewesene Idee. **(sst)**

NOTDURFT Weil Birdo auf der Damentoilette war, sitzt sie/er im Knast. Der Beweis für ihr/sein Geschlecht ist ein echter Brüller.

ABSCHLAG Natürlich gibt es viele Minispiele zu bestehen – etwa dieses Golf-Zielschießen oder Volleyball-Matches.

VOLLE POWER Als Captain Rainbow teilt ihr mit eurem mächtigen Jo-Jo aus und könnt selbst Felsen zerstören.

JAPAN-CHARTS



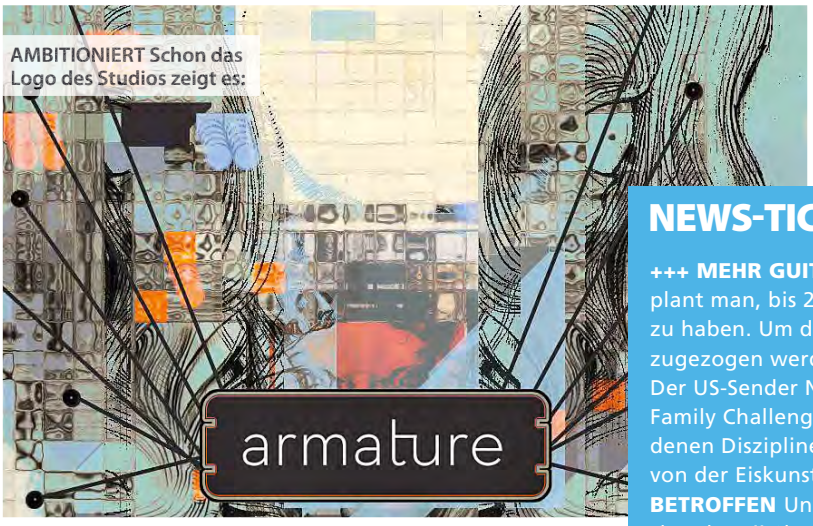
Platz	Woche	Titel	Plattform
1	2	Rhythm Tengoku Gold	DS
2	Neu	Blue Dragon Plus	DS
3	WE	Wii Fit	Wii
4	2	Fire Emblem DS	DS
5	Neu	Mario Kart Wii	Wii

METROID-PRIME-ENTWICKLER GRÜNDEN NEUES STUDIO

Das Armature Studio in Texas entwickelt Spiele für alle Plattformen.

Für viele Nintendo-Fans ist der Entwickler Retro Studios ein guter Bekannter. Schließlich schuf die Spieleschmiede alle drei *Metroid Prime*-Episoden für GameCube und Wii. Die konnten jeweils mit genialer Technik und toller Spielbarkeit punkten. Doch nun verlassen drei der wichtigsten Köpfe das Unternehmen, um ein neues Studio mit dem Namen „Armature" zu gründen. Einen Deal mit Electronic Arts haben Mark Pacini, Todd Keller und Jack Mathews bereits unterschrieben. Die drei waren zuvor als Game Director, Art Director und Principal Technology Engineer bei Retro tätig.

Das neue Studio soll nun brandneue Spiele für Wii und DS aber auch PS3 und Xbox 360 schaffen. Ziel ist es, die ganze Entwicklungszeit über nur ein kleines Team aus Experten zu beschäftigen. Sobald ein Spiele-Prototyp bereit für die richtige Produktion ist, soll die meiste Arbeit an andere Studios abgegeben werden – natürlich unter Aufsicht der Armature-Entwickler. Wir sind gespannt, ob sich dieses neue Modell zur Spielentwicklung bewährt und welche Spielideen das neue Studio in den nächsten Jahren ausspuckt. Bis dahin seid aber getröstet. Nur weil drei Leute von Retro gehen, heißt das noch lange nicht, dass der Nintendo-Stammentwickler plötzlich keine Spiele mehr macht. Wetten, dass wir spätestens 2009 wieder von Retro hören? **(sst)**



AMBITIONIERT Schon das Logo des Studios zeigt es:

AKTUELLES AUS DEN USA

Timo Klein berichtet.

GAMER-PARADIES NEW YORK? EHER NICHT!

Entgegen meinen Erwartungen präsentiert sich New York als größtenteils niedrigtechnisiert. Obwohl praktisch jedes Unternehmen, das etwas mit Unterhaltungselektronik zu tun hat, hier zumindest ein regionales, wenn nicht gar sein Hauptquartier unterhält, scheint die Bevölkerung alles andere als up to date.

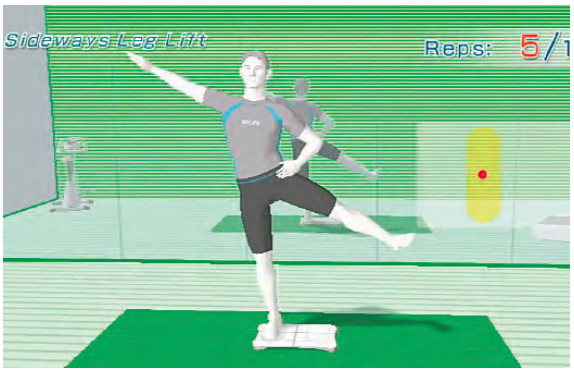
Handys, zum Beispiel, wecken bereits Neid, wenn sie mehr als 32 Megabyte Speicher bieten. Das iPhone stellt zwar hier eine große Ausnahme dar, allerdings muss dafür auch gut gelöhnt werden. Die modernste Konsole, auf die meine WG-Kollegen Zugriff haben, ist jetzt ein N64. Immerhin. Und die paar NDS-Displays, die manchmal in der U-Bahn leuchten, reichen nicht aus, eine Casual-Gamer-Schwemme zu beschreien. Dabei wären diese Spiele doch genau das Richtige im hektischen Alltag hier.

Am Angebot kann es nicht liegen. In der Bronx sind die kleinen zwielichtigen Elektronikgeschäfte, in denen alles angeboten wird (wenngleich auch oft in weniger offiziellen Farben und Formen) ebenso häufig wie Starbucks in Manhattan. Dennoch falle ich mit meinem NDS überall auf. Wenn ich im Waschsalon nicht als Tourist beäugt werde, dann sicherlich als der seltsame Typ, der öffentlich daddelt. Natürlich spielen die Kosten eine Rolle. Dank des günstigen Wechselkurses erscheint mir vieles erschwinglich, was in den USA weiterhin teuer ist. Dann wiederum: mein Nachbar Steve hat seit gestern eine nicht ganz billige 32- Zoll-HD-Glotze. Tja, man muss halt Prioritäten setzen!

NEWS-TICKER

+++ MEHR GUITAR HERO Activsison macht Ernst. Laut Firmenangaben plant man, bis 2010 dreimal so viele Titel der Spielereihe auf dem Markt zu haben. Um das zu erreichen, sollen zusätzliche Entwicklerstudios hinzugezogen werden. Gibt es also bald *Guitar Hero: Polka*? **+++ Wii FIT-TV** Der US-Sender Nickelodeon wird im Oktober Highlights aus der Wii Fit Family Challenge übertragen. Darin treten drei Familien in den verschiedenen Disziplinen des Spiels gegeneinander an. Moderiert wird die Show von der Eiskunstläuferin Kristi Yamaguchi. **+++ AUCH CONDUIT IST BETROFFEN** Und zwar von den nervigen Freundescodes. Der vielversprechende Wii-Shooter wird wahrscheinlich Freundescodes für den Online-Modus mitbringen. Anscheinend gibt es für Entwickler einfach keinen Weg drumherum!

USA-CHARTS



Platz	Woche	Titel	Plattform
1	6	Wii Fit	Wii
2	5	Wii Play	Wii
3	3	Mario Kart Wii	Wii
4	3	Guitar Hero On Tour	DS
5	WE	Mario & Sonic	DS

LUXUS-TASCHE UND DS

Nintendo kooperiert mit einem Edelhandtaschen-Verleih.

Kennt ihr noch Cammie Dunaway - die Grinsebacke der Nintendo-E3-Pressekonferenz? Jüngst verkündete sie den neuesten Nintendo-Deal, der voll und ganz auf Frauen abzielt. Macht Sinn, schließlich ist fast jeder zweite DS-Besitzer weiblich. Und was wünscht man sich als Frau von Welt? Natürlich eine Handtasche von Prada, Gucci oder Tory Burch. Da diese Teile sündhaft teuer sind, kann man sie in den USA preisgünstig im Internet mieten. Der Anbieter „Bags to Riches" verleiht Edelbeutel aller Art, und wer sich für eine Leihzeit von 30 Tagen entscheidet, wird die Chance haben, gratis einen DS im edlen Metallic-Look geliehen zu bekommen. Der Deal ist durchaus clever, zumal mit *Gehirn-Jogging* oder *Nintendogs* auch gleich die populärsten DS-Spiele beigelegt werden.

Wir warten nun auf den Mietwagen-Service, der Mario Kart Wii samt Konsole verleiht, und den Kammerjäger, der Versionen von *Escape from Bug Island* verteilt. Nun, die letzte Idee ist vielleicht nicht gerade der Bringer, schließlich ist das Survival-Horror-Spiel so mies, dass es zuverlässig jede Kundschaft vertreibt. **(sst)**

LOGIC 3 WIRED Wii-CONTROLLER

Aus dem Hause Logic3 kommen zwei neue Eingabegeräte für Nintendos Große, die beide an der Wii-Fernbedienung angeschlossen werden. Das Wired Gamepad ist bis auf die größeren Griffhörnchen nahezu mit dem Classic-Controller identisch, kommt in Sachen Verarbeitung und Materialqualität aber nicht ganz an das Original heran. Selbiges gilt auch für den Wired Nunchuk, der im Gegensatz zum Nintendo-Produkt zwar zusätzlich eine gummierte Griffffläche bietet, aber in Sachen Analogstick und Z-Taste etwas straffer sein könnte. Wirklich sparen kann man beim Kauf der Logic3-Controller leider nicht, denn sie kosten genauso viel wie die Nintendo-Originale. In der nächsten N-Zone werden wir die kabellosen Varianten einem Test unterziehen.

DIE WERTUNG

TYP	Controller
HERSTELLER	Logic3
WEB	www.logic3.com
TERMIN	Erhältlich
PREIS	je ca. 20 Euro
PREIS/LEISTUNG	ausreichend

- \+ Beide Geräte liegen gut in der Hand.
- \+ Originalgetreues Button-Layout
- – Nunchuk-Stick könnte straffer sein.
- – Preislich mit Nintendo identisch

WERTUNG ●●●○○

FAZIT: Die Logic3-Controller leisten sich keine gravierenden Mängel, müssten aber einen Hauch günstiger sein.

BROOKLYN BALANCE-BOARD-ZUBEHÖR

Brooklyn hat zwei interessante Gimmicks für alle *Wii Fit*-Fans im Programm. Das Battery Pack ist ein Akku mit 600 mAh, der perfekt in das Batteriefach des Boards passt und per USB-Port (5 Volt) geladen wird. Dank des flachen Winkelsteckers am Ladekabel kann das Board auch während des Spielens mit frischer Energie versorgt werden. Zweite Neuerung ist das Silicone Skin, ein Schonbezug, der das BalanceBoard vor Staub, Schmutz und Kratzern schützt. Die Oberfläche ist antibakteriell.

NEUHEIT

TYP	Akku/Schutz
HERSTELLER	Vidis/Brooklyn
WEB	www.vidis.com
TERMIN	Erhältlich
PREIS	je ca. 15 Euro

GLOW SABER DUO PACK

Für alle Möchtegern-Jedis bietet Thrustmaster seit Kurzem ein Lichtschwert-Doppelpack an. Die auf Knopfdruck rot und blau leuchtenden Säbel (dank 17 LEDs auch bei Tageslicht sichtbar) eignen sich natürlich besonders für die Wii-Titel *The Force Unleashed*, *The Clone Wars: Lichtschwert-Duelle* oder auch *LEGO Star Wars*. Die Fernbedienung wird hierbei einfach in den Griff des Schwerts eingesetzt, wodurch aber der Infrarotsensor verdeckt wird. Die „Klingen" lassen sich für den Transport auch abnehmen.

NEUHEIT

TYP	Controller-Zubehör
HERSTELLER	Thrustmaster
WEB	www.thrustmaster.com
TERMIN	Erhältlich
PREIS	ca. 30 Euro

DUAL TRIGGER GUN

Wii-Pistoleros aufgepasst! Mit der neuen Thrustmaster-Knarre ballert sich's gleich doppelt gut, denn die Dual Trigger Gun hat einen Doppelabzug, mit dem ihr nachladet oder eine Zweitwaffe abfeuert. Zudem bietet die Wumme eine abnehmbare Nunchuk-Erweiterung, die seitlich am Lauf angebracht wird. So könnt ihr ausschließlich mit der Wii-Fernbedienung spielen oder eben gleichzeitig noch das Nunchuk bedienen. Das Kabel wird dabei in einem Innenfach des Schießeisens verstaut.

NEUHEIT

TYP	Controller-Zubehör
HERSTELLER	Thrustmaster
WEB	www.thrustmaster.com
TERMIN	Erhältlich
PREIS	ca. 15 Euro

TESTEN UND FETT SPAREN!

Zum Kennenlernen: Holt euch jetzt 3 Ausgaben N-ZONE mit DVD plus das aktuelle N-ZONE-Sonderheft für nur **€** 10,50!

34% SPAREN + Sonderheft gratis

Holt euch das N-ZONE-Miniabo mit DVD für schlappe € 10,50.
Zusätzlich gibt es das aktuelle *Smash*-Sonderheft von N-ZONE gratis.

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

☒ JA, ich möchte das Miniabo der **N-ZONE mit DVD!**
Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 10,50!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Gefällt mir N-ZONE mit DVD, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 54,70/12 Ausg. (= € 4,56/Ausg.); Ausland € 66,70/12 Ausg.; Österreich € 62,20/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE mit DVD wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

N-ZONE-Sonderheft 01/08 „Super Smash Bros."

(Prämien-Nr.: 003409)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6-8 Wochen)

PN MI 14

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

„Mich persönlich nervt das ganze Rumgezicke an Nintendo.“

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreibt uns! Wir freuen uns über alle Briefe und Mails, die uns erreichen, und bemühen uns, all eure Fragen zu beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

E-Mail: redaktion@n-zone.de

LESERZITATE

Ich weiß natürlich, dass die Grafik nicht alles ist. Aber dass die Wii nur 480p im Vergleich zu den 1080p der PS3 hinkriegt, finde ich dann doch etwas bescheiden.
Nils

Zu *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* wollte ich sagen, dass es gute Werbung und Bewertungen bekommen hat, aber als ich es zum ersten Mal spielte, war ich ziemlich enttäuscht. Ich finde, dass bei diesem Game die Dungeons viel zu einfach sind. Für den letzten brauchte ich grade mal 15 Minuten und der letzte Endgegner ist einfach zum Totlachen.
Maik

Warum soll ich mir Spiele kaufen, die doch nur Umsetzungen von Brettspielen oder Jobs sind. Die kann ich auch normal machen, dazu brauch ich keine Konsole!
Pascal

Inzwischen hat sich bei mir so viel Frust angestaut, dass ich meine Wii wieder in die Schachtel aufgeräumt habe, zwischenzeitlich Nintendo boykottieren und nun auf die Xbox 360 umsteigen werde, weil es, meiner Meinung nach, dort mehr Spiele gibt, die mich interessieren.
Eigentlich dachte ich immer, ich würde Big N immer treu bleiben und nie die Konsole wechseln ... aber wie ihr seht, geht es doch.
Vielen Dank, Nintendo! :-(
Matthias

Die Games Convention war super! Aber es war gut, dass mich alle Konsolen- und auch PC-Spiele interessieren. Für Nintendo-Zocker waren nicht gerade viele Software-Perlen zu finden.
Jonas R.

Das neue Layout ist klasse, auch wenn ich das der GameCube-Ära immer noch am besten finde.
Anne Schurz

NÖRGEL-GENERVT!

Hallo, liebes N-ZONE-Team!
Ich möchte mich, inspiriert von Marcels Leserbrief in Ausgabe 10/08, zum Thema Fan-Frust äußern. Ich zocke, seit ich denken kann, und war von Anfang an als Core-Gamer bestimmt. Natürlich freue ich mich nicht über die heutige Flut von seichten Gelegenheitsspielen. Auch ich wünsche mir mehr Core-Spiele, die wochenlang an den Bildschirm fesseln und immer wieder begeistern. Zu Marcel, der sagt, dass es seit der Gamecube-Ära keine “richtigen” bzw. originalen Spiele mehr gibt, kann ich nur sagen: Die Spiele wie *Mario Kart: Double Dash!!* wurden nicht bis zur Unkenntlichkeit verfremdet, sie haben sich lediglich weiterentwickelt. Sind wir mal ehrlich: Ohne neue Anreize wie zum Beispiel die zwei Fahrer in *Double Dash!!* oder die Motorräder auf der Wii, gäben die Spiele keinen Grund mehr, sie zu kaufen, denn im Prinzip besitzt man es ja schon. Neue Features reizen natürlich zum Kauf.
Super Mario Galaxy ist ein wunderschön inszeniertes und mit vielen hervorragenden Ideen gespicktes Spiel, das sowohl Core-Gamer als auch die Neuzugänge der Nintendo-Welt anspricht. Und das ist eben das Ziel von Nintendo. Dabei will Nintendo uns Langzeit-Gamer keineswegs vergraulen, immerhin sind wir deren wichtigste Einnahmequelle, sondern die Videospiel-Welt einer breiteren Masse zugänglich machen.
Mich persönlich nervt das ganze Rumgezicke an Nintendo. Natürlich fühlen wir uns vernachlässigt, aber die Wii ist, im Allgemeinen betrachtet, schon von Anfang an darauf angesetzt gewesen, neue Spieler zu gewinnen. Und wie in der aktuellen Ausgabe schon berichtet, kommen die meisten Casual-Games nicht mal von Nintendo selbst, sondern von Drittherstellern, die sich so ein wenig Gewinn erhoffen. Natürlich geht Nintendo da ein gewisses Risiko ein, womöglich Anhänger zu verlieren, die glauben, es kämen gar keine guten Spiele mehr. Ich denke jedoch, dass sie ein großes Vertrauen in uns haben, weil sie wissen, dass wir, wie es schon immer so gewesen ist, auf gute Titel warten. Es ist kein Zuckerschlecken, ständig neue Ideen umzusetzen, wenn man Marken wie *Super Mario*, *Mario Kart* und *Zelda* hat. Dass es durchaus funktioniert, sehen wir an *Okami* und *de Blob*. Wir müssen, wie gesagt, einfach noch warten, denn Core-Games müssen schlau über das Jahr verteilt werden. Wie immer eben, aber die Hoffnung stirbt schließlich zuletzt in Anbetracht von Ankündigungen wie *Sonic Unleashed* und *Animals Crossing: City Folk*.

Im Übrigen möchte ich David Mola meinen Respekt aussprechen! Das neue Layout ist wirklich klasse, sehr übersichtlich und optisch ansprechend!
Für mich ist die N-Zone generell wie lesbares Kino: mit viel Action, Infos und hervorragendem Humor. (An dieser Stelle grüße ich Christoph und Sebastian Stange ;))
Ihr seid großartig und ein wahrer monatlicher Höhepunkt!

In Anerkennung mit einem fröhlichen “Hollerö”,
Anka

KOMMT METROID PRIME 4?

HI liebes N-ZONE-Team,
ich hätte da mal ne Frage: Wenn ihr das Bonus-Ende (100%) von *Metroid Prime 3* seht, denkt ihr dass ein 4. Teil erscheint???
Bitte schreibt mir.
P.S.: Der neue Look sieht super aus!!!

Euer treuer Leser
Rick

Danke für das Lob, Rick. So viele Ausrufezeichen wären doch nicht nötig gewesen. Wir fühlen uns geehrt. Was deine Frage angeht: Da Metroid Prime als Trilogie angelegt wurde, glauben wir nicht an ein Metroid Prime 4. Doch ein neues Metroid-Spiel – egal ob auf Wii oder DS – wird es sicherlich geben. Die Frage ist nur: wann? Das wissen wir leider genauso wenig wie du.

WOHL KAUM Ein neues Metroid wird es sicher geben, dich wir erwarten kein Metroid Prime 4.

NINTENDOS STRATEGIE GEHT AUF!

Hey N-ZONE Team,
Seit ich vor zwei Wochen aus dem Urlaub zurückkam (Mallorca, 38°C) hatte ich schon vor, euch zu schreiben und jetzt ist es endlich soweit.
Es geht mir darum, euch einmal anhand eines Beispiels, das ich live miterlebt habe, zu zeigen, wie sehr Nintendos neue Marktstrategie aufgeht, zum Großteil Casual-Gamer zu werben (auch wenn ich selbst nicht sehr zufrieden damit bin). In unserem Hotel wurde ich nämlich Zeuge, wie zwei etwas ältere Spanier im Aufenthaltsraum saßen und gemütlich eine Runde *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* spielten. Doch damit nicht genug! In einer kleinen Bar um die Ecke, an der auch ein Air-Hockey-Tisch und ähnliches Spielgerät herumstanden, staunte ich nicht schlecht. Dort konnte man tatsächlich an einem riesigen TV für 10 € 30 Minuten lang irgendein Wii-Spiel spielen. Der Fernseher war quasi dauernd besetzt.
Was ich damit durchklingen lassen möchte, ist, dass Nintendos Strategie zu fruchten scheint, auch wenn alle Core-Gamer natürlich dagegen sprechen. Jedoch könnte man sich langsam doch wieder etwas mehr um uns eingeschworene Fangemeinde kümmern, aber das kommt bestimmt bald in Form eines neuen *Zelda* oder so etwas in der Art.

Schöne Grüße an das ganze Team!
Tom Schwanke

WWW.N-ZONE.DE

- **Besucht unsere lebendige Online-Community.**
- **Postet eure Meinung im Forum oder äußert sie in eurem Blog!**
- **Tauscht euch mit Nintendo-Fans aus ganz Deutschland aus!**

Im Forum auf www.n-zone.de findet ihr jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und könnt auch mal mit der Redaktion diskutieren. Jeden Monat suchen wir uns eine Diskussion aus, die so spannend ist, dass sie einen Platz im Heft wert ist!

Ein Foren-User mit dem schlichten Nickname „Wii-Spieler" hat folgendes auf dem Herzen: Er wünscht sich ein ausgewachsenes Pokémon-Rollenspiel für die Wii. Keine schlechte Idee, oder? Hier lest ihr, was die Community auf www.n-zone.de dazu zu sagen hat!

Wii-Spieler
Hallo, findet ihr es auch zum K******, dass Nintendo nie ein „richtiges" Pokémon-Spiel auf Wii rausbringt? Ich meine mit „richtiges" Pokémon-Spiel so etwas wie *Pokémon Diamant* und *Perl*. Eben so ein Pokémon-Spiel mit Arenen, wilden Pokémon, Gras, Pokémon -Liga usw. Wie würdet ihr das finden, wenn Nintendo so ein Spiel ankündigen würde?

Retro-Fan
Mir würde ein Gold-/Silber-Remake mit aufpolierter Grafik schon genügen, anstatt ein neues.
Mit allen Monstern vielleicht noch, aber ansonsten genau so wie das Original auf dem Game Boy Color.

Lucyi
Eine solche Ankündigung würde mich ehrlich gesagt überhaupt nicht jucken. Ich finde die Pokémon-Rollenspiele ehrlich gesagt total öde, weil sie absolut anspruchslos und monoton sind. Trotzdem wäre ein solcher Titel für Nintendo sicherlich eine echte Umsatzbombe, würde denen nur empfehlen, sich mal dazu aufzuraffen, ein Pokémon-Spiel für eine Heimkonsole zu zaubern.

Simpsonking
Tja, so ein Pokémon-Spiel wünschen sich die Spieler schon seit GameCube-Zeiten und es passiert nichts ... Ich glaube nicht, dass so was mal kommt.

Mazzle5
Wird, so weit wie ich Nintendo kenne, nie kommen. *Pokémon* erscheint immer auf einem Game Boy oder so, weil es tragbar ist und man dann damit zu einem Freund kämpfen und tauschen gehen kann. Und es gibt immer noch mehrere Editionen, damit Nintendo doppelt Geld verdient, ne? Die Konsolen-Pokémon-Spiele sind nur Erweiterungen, um Extras und Boni zu bekommen und seine Pokémon in 3D zu sehen. Außerdem: die heutigen Editionen interessieren mich nicht. Retro rules!!!

WIIcode-DX
Sollte Nintendo wirklich mal machen, aber bitte mit epischer Story.

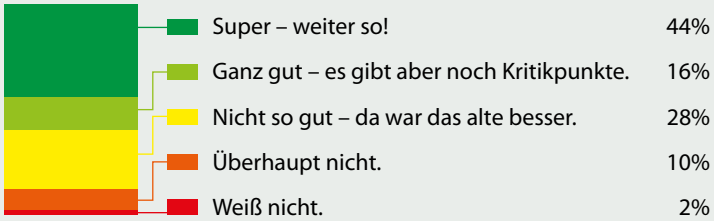
Mation
Ich finde, *Pokémon Colosseum* und *XD* waren echt gute Spiele und viel mehr als nur ein paar Extras zu den GB-Editionen. Das mit den Krypto-Pokémon hätte meiner Meinung nach nicht unbedingt sein müssen, beschweren kann ich mich aber auch nicht darüber. Es wäre klasse, wenn Nintendo so was auch mal für die Wii rausbringt (*Battle Revolution* hätte einfach einen Story-Modus gebraucht). Übrigens glaube ich nicht, dass ein *Gold/Silber*-Remake je erscheinen wird. Die Hoenn-Pokémon konnte man in *Rubin* und *Saphir* fangen, die meisten Johto-Pokémon konnte man sich in *Colosseum* und *XD* holen und die Kanto-Pokémon bekam man aus *Feuerrot/Blattgrün*. Und alle diese Pokémon konnte man auf *Diamant/Perl* übertragen. Wenn ein *Gold/Silber*-Remake erscheinen würde, würde ich es mir sofort holen, aber ich halte es für sehr unwahrscheinlich.

Rachet
Ich find es gut für den DS. Immerhin kann man sich dann immer, wenn man unterwegs ist, mal eben ein Pokémon schnappen, um die Zeit zu verkürzen. Aber ob das zu Hause auf dem Fernseher auf Dauer Spaß macht? Außerdem heißt ja Pokémon auch Pocketmonster.

FEEDBACK

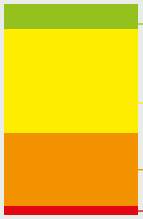
An dieser Stelle zählt nur die Meinung unserer Leser. Besucht unsere Website unter der Adresse www.n-zone.de und macht doch einfach mit!

Wie gefällt euch das neue Design der N-ZONE?



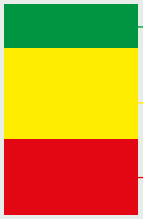
- Super – weiter so! 44%
- Ganz gut – es gibt aber noch Kritikpunkte. 16%
- Nicht so gut – da war das alte besser. 28%
- Überhaupt nicht. 10%
- Weiß nicht. 2%

Wird es Zeit für einen DS-Nachfolger?



- Unbedingt – technisch ist der Handheld längst veraltet! 12%
- Na ja, nett wäre es. Ich kann aber warten. 49%
- Blödsinn – der DS ist auch noch in 2 Jahren ein tolles Teil! 35%
- Weiß nicht 4 %

Ist euch Zapper-Unterstützung bei einem Wii-Shooter wichtig??



- Ja, auf jeden Fall! 21%
- Ist mir eigentlich total egal. 43%
- Mir ist sie überhaupt nicht wichtig. 36%

UND HIER DIE GEGENMEINUNG!

Mir ist etwas aufgefallen, das mich sehr nachdenklich stimmt. Erst mal vorweg: ich bin der Typ Spieler, der *Super Mario Galaxy* nicht durchhat! Und einer, der bei *Super Smash Bros. Brawl* nicht alles freigeschalten hat! Kurz: kein echter Zocker.
Das Schlimme ist: Selbst ich bin zu Sony gewechselt (bis Nintendo was Gutes bringt) und meine Kumpels auch! Also wenn selbst ein halber Casual wie ich Nintendo zu casual findet, dann läuft was schief! Und zwar gewaltig!!

PS: Danke, dass ihr so eine klasse Zeitschrift macht!
Benedict

FREELOADER-FRAGEN UND KRITIK AN NINTENDO

Hallo N-ZONE-Team,
Erst mal ein dickes Kompliment für eure geile Zeitschrift, wobei mir das neue Design nicht so gut gefällt wie das vorherige. Ich habe mehrere Fragen, zu denen ich nirgends Antworten gefunden habe. Es wäre super, wenn ihr mir diese beantworten könntet.
Meine erste Frage handelt sich um den Wii-Freeloader. Wenn ich ihn benutze, hinterlässt das keinerlei Nachwirkungen auf meiner Konsole?

Korrekt! Die Konsole kann weder beschädigt werden, noch hat das Benutzen irgendwelche Konsequenzen für dich!

Und neulich habe ich etwas gelesen, von wegen er sei nur bei bestimmten Wii-Updates brauchbar ... Könntet ihr mir darüber bitte nähere Auskunft geben?

Das stimmt leider. Mit dem Update 3.3 hat Nintendo die Nutzung des Freeloaders unterbunden. Da hilft nur, das Update nicht zu installieren oder – falls es schon passiert ist – die Konsole auf Werkseinstellungen zurückzusetzen. Das können wir aber auch nicht wirklich empfehlen. Zumal zukünftige Games sicherlich eine aktuelle Wii-Software verlangen. Der Freeloader in der aktuellen Form ist also ein Auslaufmodell.

Was ist mit Vielleicht-Toptiteln wie *The Conduit* oder *Dementium: The Ward*? Ich habe bei euch noch keinen Artikel darüber gesehen, obwohl sich bestimmt sehr viele Leser dafür brennend interessieren, wobei gerade der Release für *Dementium* praktisch vor der Tür steht. Wenn ihr in Zukunft etwas dazu schreiben könntet oder mir Auskunft geben könntet, hättet ihr mir weitergeholfen.

Erledigt! :)

Zu Nintendos Stand kann ich nur sagen, dass ich zurzeit zweifle. Ich erinnere mich noch an die Zeiten, wo man zum Zocken nur die Konsole und einen Controller brauchte. Jetzt gibt es zusätzlich zur Konsole und dem Controller mit Nunchuk noch die Sensorenleiste und das bald kommende Mikrofon, eine Tastatur, das MotionPlus-Set, das Balance Board und noch Plastikramsch wie den Zapper oder das WiiWheel. Aus meiner Sicht schlägt Nintendo leider immer mehr den Causal-Weg ein, worunter die Core-Gamer leiden müssen. Titel wie *Wii Fit*, *Augen Training* und *Kochkurs DS* haben meiner Meinung nach nichts auf einer VideoSPIEL-kompatiblen Konsole zu suchen. Nintendo hat in meinen Kreisen den Ruf, lustige

SPIELVERDERBER Der Freeloader wurde leider durch ein Softwareupdate seitens Nintendo blockiert.

Multiplayer-Games herauszubringen, aber sonst ist nur die „Ein riesen Spaß für die ganze Familie-Seite" bekannt. Und zur deutschen Werbung kann ich nur sagen: OH MEIN GOTT!!! Sogar Toptitel wie *Super Smash Bros. Brawl*, *Metroid Prime 3*, *Mario Kart Wii* und *Super Mario Galaxy* werden in den Dreck gezogen: Eine glückliche Familie sitzt mit einem Grinsen, als hätten sie gerade im Lotto gewonnen, auf einem Sofa und spielt, Kommentare rufend, das Spiel. Ab und zu werden Bilder des Spielinhalts gezeigt. Dann kommt die Stimme vom Sprecher: DER SPASS FÜR DIE GANZE FAMILIE!
Hat es Nintendo wirklich so nötig, immer noch die breite Masse anzusprechen und im Bereich Werbung die richtigen Zocker zu vergessen? Ich als Zocker will Spiele sehen, keine Kurse, Trainingshelfer, Minispielsammlungen oder sonstigen Schrott. Wie wäre es mit einem guten Online-Modus statt Plastikramsch? Ich will keine Sachen, die es mir erschweren, zu spielen. Ich will von Nintendo den Beweis, dass sie noch fähig sind, konstant richtige Spiele zu entwickeln.

Macht weiter so!
Vincent

WAS IST POKÉMON ACANTITHE?

Hallo,
kennt ihr Pokemon Acanthite? (www.pokemonacanthite.com) Was ist das? Für ein Fake sieht das aber sehr professionell und kostspielig aus. Bitte erklärt mir näher, was es damit auf sich hat!

Liebe Grüße,
Daniel

Tja Daniel, das ist in der Tat kein Fake, sondern ein Fan-Projekt für den PC. Hier baut ein Haufen Pokémon-Fans an einer Version nach ihren Wünschen. Daher gibt es auch 159 neue Pokémon, neue Charaktere, eine neue Region und eine neue Story. Offiziell ist das nicht, jedoch ist die Leistung der Fans beeindruckend, oder? Übrigens gibt es noch weitere Fan-Versionen im Netz. Das Krasse daran: Es gibt noch mehr solcher Fan-Versionen. Aktuell in Entwicklung ist beispielsweise Pokémon Topaz. Mehr Infos dazu findest Du unter www.pokemontopaz.net!

NERD DES MONATS

Immer wieder erreichen uns Zusendungen absoluter Mega-Zocker mit Infos, die kaum ein normaler Spieler herausfinden würde. Diese krassen Zeitgenossen küren wir deshalb ab sofort – und superlieb gemeint – als „Nerd des Monats"!

Wusstet ihr eigentlich, dass man bei *Lego Indy* höchstens 4 Milliarden Legosteine sammeln kann? Spannend, was? Ich hab's ausprobiert! Wenn man alle Cheats gekauft und alles freigespielt hat, fallen Lego-Steine vom Himmel. Also einfach die Konsole laufen lassen und warten. Bei 4.000.000.000 war Schluss. Das Hilfreiche dabei ist: Einfach die Cheats Schatz x2, x4, x6, x8 und x10 gleichzeitig aktivieren und diese werden dabei aufmultipliziert. Somit hat man einen Multiplikator von 3840!

Daniel Frömel

STAGE-BUILDER-WETTBEWERB

In unserem Stage-Builder-Wettbewerb seid ihr gefordert, uns eine möglichst geniale Stage in *Super Smash Bros. Brawl* zu bauen. In jeder Ausgabe geben wir euch eine Vorgabe, nach der ihr eure Stage bauen müsst. Die entsprechende Datei kopiert ihr dann von der Wii auf eine SD-Karte, lest die Daten am PC aus und schickt sie uns per Mail an redaktion@n-zone.de. Unter allen Einsendern suchen wir zufällig zehn Stages aus und küren die beste. Hier achten wir auf die Spielbarkeit, den Ideenreichtum und auch die Optik der Stage. Bitte schickt uns stets nur eine einzige Stage. Der Architekt der Gewinner-Stage darf sich auf ein Spiel freuen!

Diesmal wünschen wir uns eine möglichst geniale Duell-Stage, auf der zwei Spieler den optimalen Spaß haben. Viel Erfolg beim Bauen!

NETTE IDEE Diese Stage ist nebenher auch ein Fernseher – inklusive Sensorbar.

Gewinner des letzten Wettbewerbs ist Elias Marquart, dessen quadratische Stage einem Fernseher nachempfunden ist – samt Boxen und Sensorleiste!

Einsendeschluss: 20. Oktober 2008
Das gibt es diesen Monat zu gewinnen: *Die Chroniken von Narina: Prinz Kaspian* (Wii).

DIE KOLUMNE

Christoph Kraus schreibt mit dem Herz eines Fans.

MARIO MACHT'S MÖGLICH!
Dieses Mal erweckt das Spielerforum fast schon den Eindruck, als würdet ihr ein Kinomagazin in der Hand halten. Aber N-ZONE-Leser sind einfach die besten Regisseure und das hat sich auch diesen Monat wieder bestätigt: Stephan Gerner hat nach seinem Pokémon-Fan-Film *Hero Kids* wieder ganze Arbeit geleistet, und was dabei herausgekommen ist, verrät er exklusiv in dieser Ausgabe. Wenn alles klappt, könnt ihr seinen selbstgedrehten Super-Mario-Film sogar auf der nächsten N-ZONE-DVD bestaunen. Wo wir schon mal beim Thema sind: Die Arbeiten am epischen Blockbuster *The Legend of Zelda: Destiny of Hyrule* von unserem Stammleser Simon Langkemper schreiten ebenfalls gut voran, wie er uns mitgeteilt hat. Ich soll alle Fans ganz herzlich von ihm grüßen und wünsche euch jetzt viel Spaß mit der Lektüre der folgenden Seiten!

SUPER MARIO BROS. – DER FAN-FILM

Klappe … und Aaaaction! Filmemacher Stephan Gerner präsentiert hier N-ZONE-exklusiv seinen neuesten Mario-Film!

DARUM GEHT'S

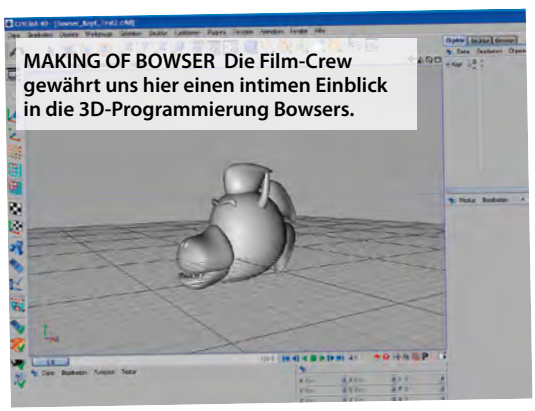
Stephan Gerner: „Die Story basiert auf dem NES-Klassiker *Super Mario Bros.* von 1985, enthält aber auch Elemente aus *Super Mario World* (SNES, 1991): Mario und Luigi kommen nach einem ziemlich anstrengenden Klempnereiauftrag erschöpft nach Hause, und um wieder frisch zu werden, beschließt Luigi, erst einmal in die Badewanne zu gehen. Dann hört er jedoch mysteriöse Hilferufe unter der Badewanne. Die beiden Klempner klopfen kurzerhand den Boden der Badewanne auf und finden darunter zu ihrer Überraschung eine große Warp-Röhre. Als sie hineinspringen, landen sie im Pilze-Wunderland, direkt vor den Toren von Peachs Schloss. Dort erzählt ihnen der König des Pilze-Wunderlandes (der übrigens gleichzeitig Peachs Vater ist), dass eine Monsterschildkröte namens Bowser seine Tochter entführt hat. Zuerst zögern Mario und Luigi etwas, aber dann entscheiden sie sich, dass sie die Prinzessin auf jeden Fall befreien müssen! In ungefähr 60 Minuten erzählt der Film nun, was die zwei Superklempner auf ihrem Weg zu Bowsers Schloss alles erleben. Schon sehr früh stoßen sie auf ein Geistergasthaus, wo ein heimtückischer Buu Huu versucht, sie in eine Falle zu locken. Aber Mario und Luigi treffen nicht nur auf neue Feinde, sondern auch auf neue Freunde: Im Vanille-Dom finden sie ein seltsames grün gepunktetes Ei, aus dem der kleine Dinosaurier Yoshi schlüpft. Er schließt sich den beiden Klempnern sofort an und steht ihnen als zuverlässiger Gumba-Fresser zur Seite. Außerdem erlernen Mario und Luigi die Kunst des Fliegens, und das ist auch dringend nötig, denn Bowser und sein Assistent Kamek halten sich nicht gerade zurück, wenn es darum geht, den Klempnerbrüdern Fallen zu stellen …"

ABFLUGBEREIT *Super Mario World* **lässt grüßen: Mario und Luigi legen sich ihre Flugfedern an.**

SO KAM'S ZUM FILM

Stephan Gerner: „Die Grundidee zu dem Film stammt von Evangelos Kouranos. Er fand den Kinofilm *Super Mario Bros.* von 1993 nicht sooo toll und dachte sich: ‚Das kann man doch originalgetreuer machen!'. Und weil er schon oft mit den Filmen von mir und Kilian in Berührung gekommen ist (N-ZONE-Leser kennen sicher noch seine Stimme, er hat die Sandwürmer in *Auf der Suche* und Arceus in Hero Kids gesprochen), beschloss er, uns einfach mal zu fragen, ob wir zusammen einen Mario-Film drehen wollen. Wir sagten zu, das war ungefähr Mitte 2006. In den folgenden Wochen schrieben Evangelos und ich das Drehbuch. Im Herbst 2006 besuchten uns dann Evangelos und sein Freund Adrian für die ersten Dreharbeiten: Die beiden übernahmen die Hauptrollen als Mario und Luigi. Die übrigen Rollen, also Peach und die Toads, wurden über das ganze Jahr 2007 verteilt gedreht, und als dann irgendwann endlich alles im Kasten war, konnten im Frühling 2008 die Schnittarbeiten losgehen!"

SO BITTE NICHT LOSFAHREN! Das Auto wurde mit einem grünen Tuch überspannt. Hinterher wird dann die grüne Farbe weggefiltert und Bilder von Brooklyn werden eingefügt.



MAKING OF BOWSER Die Film-Crew gewährt uns hier einen intimen Einblick in die 3D-Programmierung Bowsers.

SO WIRD GEDREHT

Stephan Gerner: „Der Großteil des Films entstand vor dem sogenannten Greenscreen – schon allein deshalb, weil niemals alle Schauspieler zusammen an einem Ort waren, dafür waren die Entfernungen einfach zu groß. Von unseren beiden Toads wohnt beispielsweise einer bei Köln, der andere bei München. Nur mit der Greenscreen-Technik war es möglich, das hinterher wieder zusammenzufügen. Außerdem mussten einige komplette Schauplätze am Computer erzeugt werden, denn ein Wald ist ja z. B. noch relativ einfach aufzutreiben, aber ein Spukhaus oder eine Lavahöhle hat man bekanntlich nicht so einfach vor der Haustür! Für alle, die nicht wissen, was Greenscreen ist: Das bedeutet, dass man die Schauspieler vor einer einfarbigen grünen Wand aufnimmt (blau geht auch, das heißt dann Bluescreen). Später am Computer ist es dann möglich, eine Farbe aus dem Bild wegzufiltern, und wenn man dann Grün wegfiltert, bleibt logischerweise nur der Schauspieler allein übrig und kann so ganz leicht in einen anderen Hintergrund eingefügt werden. Geschnitten wurde der Film in Adobe Premiere, wobei den Großteil der Arbeit Kilian Sterff erledigte. Die 3D-Modelle bastelten wir in Maxon Cinema 4D und hatten dabei klare Arbeitsteilung: Evangelos erstellte die Charaktere (Bowser, Yoshi usw.), ich selbst kümmerte mich um sämtliche Hintergründe."

KLAPPE ZU Nach dem Dreh ist vor dem Dreh, aber erst mal müssen alle Aufnahmen geschnitten werden. Viel Erfolg, Kilian!

FÜNF „SCHNELLE" FAKTEN

1. Wer sich noch an den Film *Hero Kids* erinnert, der weiß, dass Stephan und sein Filmteam dort die Pokémon nur als 2D-Grafiken durch das Bild geschoben haben. In *Super Mario Bros.* ist das jetzt besser, denn die Crew hat alle Koopa Troopas, Gumbas und ähnliche Viecher als 3D-Modell erstellt. Der Dank gilt Evangelos Kouranos, von dem viele der 3D-Modelle gebastelt wurden.
2. Die real gefilmten Außenaufnahmen entstanden in Pfaffenhofen an der Ilm, einer bayerischen Kleinstadt bei Ingolstadt.
3. Ursprünglich war auch Daisy vorgesehen, sie wurde aber wieder aus dem Film entfernt: Zwei entführte Prinzessinnen wären zu viel des Guten gewesen!
4. Wenn *Super Mario Bros.* fertig ist, knöpfen sich die Filmemacher das Sega-Spiel *NiGHTS: Journey of Dreams* vor.
5. Für ein zukünftiges Filmprojekt sucht die Film-Crew noch zwei Jungs, die die Rolle von Ness und Lucas (bekannt aus *Super Smash Bros. Brawl*) übernehmen. Wer zwischen 8 und 10 Jahre alt ist und in der Nähe von München wohnt, bewirbt sich einfach mit Foto unter kerff@nexgo.de!

WiiMEET – DAS FANTREFFEN

Zocken und quatschen in Meerbusch: Wir haben alle Infos zur 2008er-Version des erfolgreichen Fantreffens WiiMeet!

Der Oktober ist da und damit auch WiiMeet. Wieder werden auf der großen Nintendo-Party in Meerbusch 150 Zocker aufeinandertreffen, dieses Jahr am 25. Oktober. Bei den DS-Turnieren gibt es zu *New Int. Track & Field* und *GRID* erstmals Online-Vorausscheide, für die sich jeder ab sofort einfach im Forum von www.10do.de anmelden kann. Auf der Wii gibt es einen großen Rock-Band-Contest. Teilnehmen können Bands ab drei Leuten inklusive Sänger. Da es hier um Kreativität geht, gewinnt nicht punktbeste Band, sondern die, die Publikum und Fachjury am meisten überzeugt. Mehr dazu lest ihr auf www.n-zone.de. Daneben gibt es Turniere in *Smash Bros. Brawl*, *Mario Kart Wii* und *Mario Kart DS*. Anmelden kann man sich für WiiMeet ab sofort auf www.10do.de.

WiiMEET SUCHT DEN SUPERSTAR Besonderes Highlight des Fantreffens ist der Rock-Band-Contest. Wer wird der Star?

GAMER BEI DER „ARBEIT" Lust, euch mit Gleichgesinnten zu unterhalten und zu zocken? Dann ab nach Meerbusch!

DER KREATIVE HIGHSCORE-WETTBEWERB

powered by SEGA

Nur wer Kreativität und Talent beweist, hat im Highscore-Wettbewerb die Chance auf ein brandneues SEGA-Spiel. Wer einen witzigen und gleichzeitig hochwertigen Rekord aufgestellt hat, meldet sich bei uns. Die N-ZONE-Jury pickt jeden Monat drei Gewinner heraus!

„Daywalker" schreibt: Hallo N-ZONE-Team, wir haben einen Rekord in *Mario Strikers Charged Football* aufgestellt, den uns wahrscheinlich keiner so schnell nachmacht: Um 2 Uhr nachts haben sich zehn Leute aus unserem Clan an die Wii gesetzt, um zusammen in der Top Ten der Tagesbestenliste zu stehen. Und wir haben es geschafft!

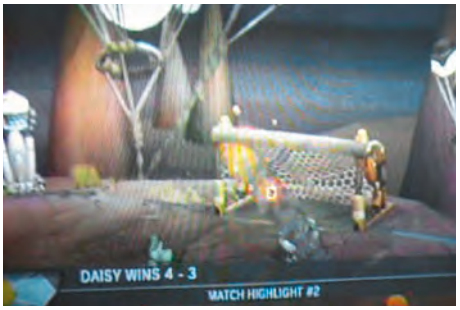
Die Jury meint: Ist euer Highscore kreativ? Aber hallo! Und rekordwürdig? Na klar! Ihr habt gewonnen, völlig zu Recht, daran gibt's nichts zu rütteln.

Christoph Mühlbacher schreibt: Hallo liebes N-ZONE-Team, ich habe es geschafft, bei *Mario Kart DS* im Versus-Modus alle Fahrer meines Teams auf den Höchstwert von 999 zu bringen!!! So viel Durchhaltevermögen muss erst einmal jemand haben!

Die Jury meint: Du weißt, dass du 3.353 wertvolle Stunden deines Lebens sinnlos vergeudet hast? Immerhin hast du ein SEGA-Spiel gewonnen. Ist ja auch was.

Maxi Sievers schreibt: Hallo N-ZONE-Redaktion, dies ist mein erster Highscore, den ich sende. Nach langem Üben habe ich es endlich geschafft, mit einem Torwart in der US-Version von *Mario Strikers Charged Football* (Wii) ein Tor zu schießen. Hoffe, es ist für euch interessant.
Viele Grüße, Maxi

Die Jury meint: Na klar ist das für uns interessant! Uns ist das jedenfalls noch nicht passiert. Glückwunsch, gewonnen!



ZU GEWINNEN

Alle oben aufgeführten Leser dürfen sich eines der folgenden SEGA-Games aussuchen:

Habt ihr einen Highscore aufgestellt? Dann schickt uns bis zum 16. Oktober eine Mail an spielerforum@n-zone.de!

nowdio DAS HÖREN WIR: DIE HITS DES MONATS

THOMAS EDER:
N.W.A.: Straight Outta Compton
Slipknot: Vermilion Pt. 2
LCD Soundsystem: Get Innocuous

CHRISTOPH KRAUS:
Slovak National Symphony Orchestra: Kingdom Hearts
Last Tuesday: Have A Nice Day
Red Hot Chili Peppers: Knock me down

STEFANIE SCHETTER:
Norah Jones: Sunrise
Coldplay: Fix You
The Smashing Punpkins: Disarm

SEBASTIAN STANGE:
Ratatat: Germany to Germany
The Beta Band: Dry the Rain
Nouvelle Vague: Dance With Me

DAS HÖRT DIE COMMUNITY:
Patrick „petib" Böse ist zwar eigentlich kein Nintendo-Zocker, aber trotzdem ganz nett. Kleiner Spaß – Patrick ist ein extrem engagierter Power-User auf unserer Website www.videogameszone.de und leistet hervorragende Arbeit in der Community. Seinen Musikgeschmack will er euch hier nicht vorenthalten:

Fort Minor:
Remember the Name
Katy Perry: I kissed a Girl
Fisherspooner: Emerge

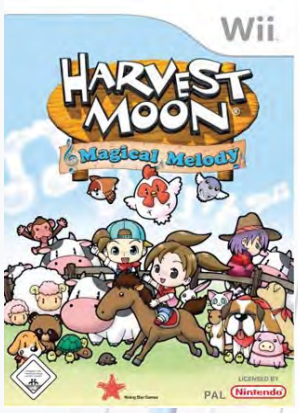
nowdio

Unser Partner Nowdio bietet DRM-freie MP3s zum Download und hat alle gängigen Musik-Labels unter Vertrag. In der N-ZONE verraten die Redakteure sowie die Community, welche Lieder sie bei www.nowdio.de empfehlen. Natürlich könnt ihr dort kostenlos in die verschiedenen Tracks reinhören!

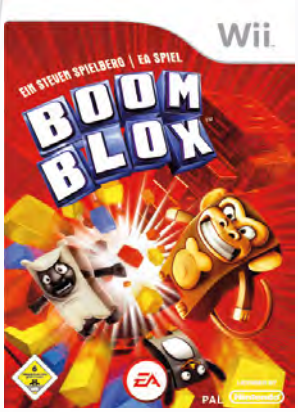
Wii WILL ENTERTAIN YOU!

- 14 % Preisvorteil!
- Gratis-Prämie!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- Exklusiv für Abonnenten: DVD mit jeder Ausgabe!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: N-ZONE weiterempfehlen und ein Top-Game GRATIS abgreifen!



Harvest Moon: Magical Melody (Wii)
In *Harvest Moon: Magical Melody* bewirtschaftet ihr einen Hof, produziert Getreide, Milch, Eier und Wolle, verdient Geld damit und erweckt die Erntegöttin zu neuem Leben. Und nach der Arbeit könnt ihr auf ländlichen Festen oder in Minispielen mit bis zu drei Freunden ausspannen. So spaßig war der Weg zurück zur Natur noch nie.
Prämien-Nr.: 003408



Boom Blox (Wii)
In *Boom Blox* müsst ihr mithilfe der Wii-Fernbedienung Konstrukte aus Blöcken zum Einsturz bringen. Das kniffelige Vergnügen bietet euch 300 Levels und darüber hinaus einen Mehrspieler-Modus für bis zu vier Spieler. Mit dem komplexen Editor baut ihr zudem eigene Levels und könnt diese via Internet an Freunde schicken.
Prämien-Nr.: 003462

FIFA 09 (Wii)
Das Warten hat ein Ende: *FIFA 09* ist endlich da und begeistert durch eine ganze Reihe neuer Ideen und durch ein noch besseres Gameplay, als es die Vorgänger bieten konnten. Fußballfans kommen hier voll auf ihre Kosten und dürfen sich wie jedes Jahr natürlich über die Original-Lizenzen für Ligen, Vereine und Spieler freuen.
Prämien-Nr.: 003510

50-EURO-Gutschein für sqoops
Der Gutschein für sqoops hat einen Wert von 2 x 25 Euro und kann für alle Artikel im sqoops-Shop, den ihr im Internet auf www.sqoops.de erreicht, eingelöst werden. Dort findet ihr alle Games, die ihr schon immer zocken wolltet! Pro Kauf ist ein Gutschein einlösbar, der Betrag kann nicht ausgezahlt werden. Viel Spaß beim Shoppen!
Prämien-Nr.: 003500

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

JA, ich möchte das N-ZONE-Plus-Abo mit DVD!

(€ 54,70/12 Ausg.; Ausland: € 66,70/12 Ausg.; Österreich: € 62,20/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | Prämien-Nr.

Lieferung nur, solange Vorrat reicht

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

PN PR 46

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)*

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

BILD DIR DEINE MEINUNG

Die Idee, die N-ZONE-Leser in Diskussionen über „altes Zeug" mit einzubeziehen, kam gut an. Deswegen drucken wir diesen Monat auch gleich die ersten Meinungen aus der Forendiskussion ab. Allerdings nicht zu dem Thema, das in der letzten Kolumne angesprochen wurde. Denn für sehr viel mehr Gesprächsbedarf sorgte mein Kommentar bezüglich *Terranigma*, das mich nie so recht begeistert hat. Dafür, dass ich es als „eher durchschnittliches" Spiel beschrieben habe, bekam ich im Gegenzug von euch ordentlich Schelte. Gut so, denn genau darum geht es hier doch! Es tut mir leid, wenn es so rüberkam, als wäre meine persönliche Meinung eine objektive Wahrheit. Aber immerhin kam gerade deswegen eine Diskussion zustande. Klar, gerade wir, auf deren Einschätzungen ihr euch beim Kauf von Spielen verlasst, müssen die aktuellen Games auch so objektiv wie möglich beurteilen. Aber auf diesen Seiten setze ich dieses journalistische Gebot mal ganz frech außer Kraft. Denn diese Seiten sind für uns und unsere spielerische Vergangenheit reserviert. Da braucht man keine Kaufempfehlungen, sondern will Erinnerungen wach werden lassen. Deswegen drehe ich den Spieß an dieser Stelle einfach mal um: Welche hoch gelobten Spiele von anno dazumal fandet ihr nie so richtig toll? Und welche total in Vergessenheit geratenen Titel haltet ihr auch heute noch für echte Perlen, die jeder mal gespielt haben sollte? Lasst es mich wissen, per Post oder wie immer im Forum unter www.n-zone.de

SUPER MARIO RPG

Nach zwölf langen Jahren des Wartens endlich auch bei uns erhältlich!

In der letzten Ausgabe forderte Christoph noch *Super Mario RPG* für die Virtual Console. Und er wurde erhört! Aber wieso hat es eigentlich zwölf lange Jahre gedauert, bis dieses Spiel endlich den Sprung nach Europa schaffte? Ist ja nicht so, als ob *Mario*-Titel Geheimtipps oder Ladenhüter wären. Im Falle von *Super Mario RPG* ist die lange Zeit des Wartens noch verwunderlicher. Denn entwickelt wurde dieser Titel von Square (heute Square Enix), das ja auch kein unbeschriebenes Blatt ist. Aber damals waren Rollenspiele eben noch nicht so angesagt, Lokalisationskosten hoch und Marketing-Power dem nahenden N64-Release vorbehalten. Wer in den 90ern also nicht den Schritt zum Import-Händler gewagt hat (ein US-SNES musste man gleich mitkaufen, das Modul hatte einen eingebauten Import-Adapter-Blocker), sollte diesen außergewöhnlichen Genre-Ausflug von unser aller Lieblingsklempner schnell nachholen. Auch wenn es vielleicht nicht mehr so knallt wie früher. Der Grund: Die „Pseudo-3D-Grafik" wirkt heute einfach nicht mehr so zeitlos wie flache 2D-Bitmaps. Schon nach kurzer Zeit hat man sich aber so sehr an den Look gewöhnt, dass man voll drin ist in der Rollenspiel-Variante des Pilz-Königreiches. Eine sehr klassische Rollenspiel-Variante, wohlgemerkt. Retro-Fans freuen sich also doppelt: Oldschool-RPG-Flair, gekoppelt mit dem ewigen Videospiel-Maskottchen.

VIRTUAL CONSOLE

SUPER MARIO RPG

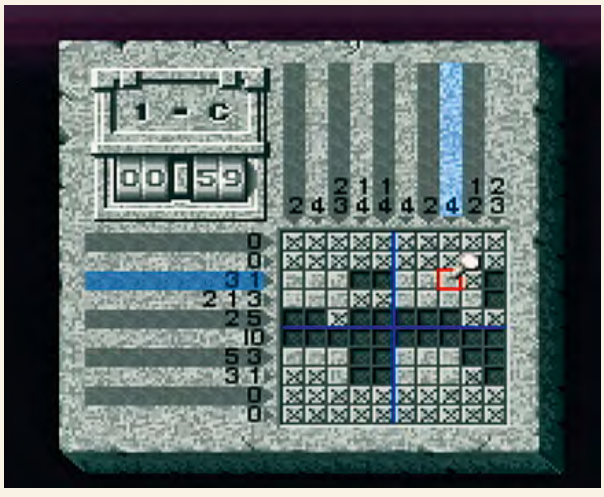
GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Nintendo
SPIELER	1
PREIS	900 Wii-Punkte

WERTUNG

FAZIT: Wäre mit klassischer Bitmap-Grafik zwar besser gealtert, ist aber trotzdem immer noch richtig gutes RPG der alten Schule.

MARIO OVERLOAD!

Mario RPG ist diesen Monat ganz klar das VC-Highlight. Der Klempner hat aber noch zwei weitere Retro-Auftritte, die jetzt erstmals in Europa erhältlich sind. Wobei, das stimmt so nicht ganz: *Super Mario Bros. 2* (NES, 1986, 600 Wii-Punkte) gab es unter dem Titel *The Lost Levels* schon einmal in grafisch leicht aufgemotzter Form auf dem *Super Mario All Stars*-Modul für das Super Nintendo. Auf der Wii könnt ihr dieses wirklich sauschwere Jump & Run aber erstmals in der Originalfassung zocken. In gewisser



DER REST VOM FEST

Nintendo versorgte Mario-Fans in den letzten Wochen mit viel Futter. Der kleine, dicke Klempner ist aber nicht der einzige Charakterkopf, der uns derzeit auf der Wii entgegengrinst. Jason-Voorhees-Lookalike Rick aus *Splatterhouse 2* (Mega Drive, 1992, 800 Wii-Punkte) ist allerdings eher berüchtigt denn berühmt. Der Titel sorgte dank ekliger Monster und einiger Splattereffekte für Entsetzen bei deutschen Sittenhütern. Dummerweise war das der einzige Grund, wieso dieses Spiel überhaupt erst Anklang fand. Denn grafisch wie spielerisch bietet das Sidescrolling-Gemetzel bestenfalls Durchschnittskost. Das genaue Gegenteil ist *DoReMi Fantasy: Milon's DokiDoki Adventure* (SNES, 1996, 900 Wii-Punkte), ein Sequel zum Jump & Run *Milon's Secret Castle*. Wie im Vorgänger rennt und hüpft man herum, diesmal allerdings nicht in einem Schloss, sondern ganz klassisch durch sieben unterschiedliche Welten, an deren Ende jeweils ein Bossgegner wartet. Widersacher wird man los, indem man sie in Seifenblasen einschließt und diese zum Platzen bringt. Ähnlich knuffig wird auch in *Bio Miracle Bokutte Upa* (NES, 1988, 600 Wii-Punkte) gehüpft. Als Baby krabbelt ihr durch knallbunte Levels und besiegt die Gegner, indem ihr sie mit eurer Rassel aufblast. Auch die Hauptfigur von *Dig Dug* (NES, 1985, 600 Wii-Punkte) bringt ihre Gegner durch Aufpumpen zum Platzen – hier allerdings in unterirdischen Gängen und via Luftpumpe statt Rassel. Ein zeitloser Klassiker! Ebenfalls unterirdisch geht's in *Spelunker* (NES, 1985, 600 Wii-Punkte) zu. In der Rolle eines Schatzsuchers nutzt ihr Fahrstühle, Leitern, Seile und Minenwagen, um euch durch unterirdische Gänge zu schlagen. Von all den aktuellen Plattformern der letzten VC-Updates wohl das magerste.

Neben all diesen Jump & Runs beschert uns Nintendo mit *Ys: Book I & II* (Turbografx, 1989, 800 Wii-Punkte) auch noch ein unterhaltsames Action-RPG der alten Schule. Das VC-Release ist dabei sozusagen das Remake eines Remakes. Denn als Vorlage diente die Turbo-Duo-Version der ersten beiden *Ys*-Teile, die eigentlich schon 1987 und 1988 erschienen. Mit *Chase HQ* (Turbografx, 1992, 600 Wii-Punkte) wollte man letztendlich auch noch allen Bleifüßen etwas Gutes tun. Tut man aber nicht. Denn die Verfolgungsjagden, in denen ihr am Steuer eines Sportwagens Kriminelle durch gezielte Rammattacken dingfest macht, während ihr gleichzeitig auf Zivilverkehr achten müsst, ist eine ziemlich öde Kiste.

Weise ebenfalls bei uns erhältlich war schon *Mario's Super Picross* (SNES, 1995, 900 Wii-Punkte). *Picross*-Denkspiele, in denen ihr durch das Kombinieren von Zahlenreihen Bilder freilegen müsst, gab es bereits auf dem Ur-Game-Boy und aktuell auch für den DS. Die Super-Nintendo-Variante hat es bislang aber nicht nach Deutschland geschafft. Dass das Spiel komplett japanisch ist, stört dabei wenig. Das Prinzip ist so simpel, dass man die wenigen Schriftzeichen getrost ignorieren kann. Die Freude aller Knobelfans wird trotzdem gedämpft: gleich 900 Wii-Punkte?

VIRTUAL CONSOLE

SUPER MARIO BROS. 2

GENRE	Jump & Run
HERSTELLER	Nintendo
SPIELER	1
PREIS	600 Wii-Punkte

WERTUNG

FAZIT: Wer die Lost Levels wirklich noch nicht kennt, sollte sich auf ein hartes Jump & Run gefasst machen.

VIRTUAL CONSOLE

MARIO'S SUPER PICROSS

GENRE	Denkspiel
HERSTELLER	Nintendo
SPIELER	1
PREIS	900 Wii-Punkte

WERTUNG

FAZIT: Picross ist nicht nur für Mario-Fans interessant, sondern für alle Freunde des gepflegten Knobelns.

VIDEOGAMES ZONE.de COMMUNITY

Die Liebe zu Videospielen macht uns alle zu Gleichgesinnten. Genau das wollen wir in der Retro-Ecke feiern. Hier geht es mal nicht um Spielspaß-Wertungen, sondern um Erinnerungen und Zocker-Anekdoten. Deswegen eröffnen wir im Forum auf www.n-zone.de Monat für Monat einen Thread, passend zu einem der hier besprochenen Themen.

Letzten Monat ging es eigentlich um die Spiele, die euch zu Videospielern machten. Doch viel interessanter war die Diskussion um *Terranigma*, das als „eher durchschnittliches" Spiel hingestellt wurde. Dieser Kommentar traf auf viel Unverständnis. Tja, auch wir Redakteure haben die Wahrheit nicht gepachtet. Und deswegen durftet ihr Christian auch richtig bloßstellen. Wieso der keine Ahnung hat und wieso *Terranigma* ein fantastisches Spiel ist, erklären im Folgenden unsere Leser und Foren-User:

Benjamin Dibbert „*Terranigma* ist eines der beliebtesten Super-Nintendo-Spiele überhaupt und schlägt *Illusion of Time*, welches durchaus ein sehr gutes Spiel ist, um Längen. Sprich: bessere und tiefgründigere Story, mehr überraschende Wendungen, noch besserer Soundtrack, frei begehbare Unter- und Oberwelt, sympathische Charaktere und ein unverbrauchtes Szenario. Das ist nicht nur meine persönliche Meinung. Jeder, den ich kenne und der dieses Spiel gespielt hat, liebt es."

Cocktail „*Terranigma* würde ich jedem ans Herz legen, die Story und Präsentation des Games sind einfach bis heute einzigartig. Außerdem kann man auch landeskundetechnisch einiges dazulernen. "

TamerMac „Mit *Terranigma* verbinde ich persönlich totale Retro-Liebesgefühle (haha^^)! Es gab kaum ein Spiel, welches mich von der Story her so gefesselt hat. So weltkritisch, wie das gesamte Thema rund um die Zerstörung der Welt durch die Zivilisation Mensch angesprochen wird, wie kritisch man hier über Religionen und die Überpopulation der Menschen berichtet und wie abwechslungsreich man Hand in Hand mit wahren Berühmtheiten wie Christoph Kolumbus oder Thomas Alva Edison die Entwicklung der Welt beeinflusst … das war für mich eine sehr tiefgehende Erfahrung. Ich fand es so interessant, mit Ark die Welt und die vielen Kontinente zu bereisen und so viele Orte zu besuchen. Das ging mir damals so nah und ich bin heute immer noch fasziniert und begeistert. Zudem hatte das Spiel einen wunderbaren Soundtrack und die Action stimmte mit den vielen Attacken total. Mir fallen da prompt wieder die genialen Endbosse ein (schon allein dieser furchterregende Skorpion in dem Turm in der Unterwelt war ja mal was!).
Ein anderer Punkt, welcher für mich revolutionär war, war, dass es sich nicht um eine Fantasiewelt, sondern eben um unsere Erde handelt, auf der die Geschichte spielt. Für mich war es damals aufregend, zu sehen, wie Ark über diese riesige Weltkarte lief, auf einem Schiff fuhr oder eben flog. So viele Länder, die ich nie gesehen hatte. Und dabei hatte ich immer dazu ein Gefühl, dass alles plausibel und auch von den Namen her sehr zutreffend sein könnte."

matzab „Ich hab seit *Terranigma* fast kein Spiel mehr gespielt, das mich teilweise dermaßen emotional mitgenommen hat. Es gibt so viele Momente, in denen mir die Tränen in die Augen gekullert sind. Ein so einmalig schön-trauriges Spiel habe ich in der Form nie wieder gefunden. Aus meiner Sicht war die Story einfach perfekt. Sie bot Spannung, Dramatik, überraschende Wendungen und hat über einen langen Zeitraum fasziniert. Das Spiel ist aber teilweise in vielerlei Hinsicht einfach nur traurig. Weiter mit den Charakteren: Die haben einen Charme, der einen alles andere vergessen lässt. Jede Figur, die man im Spiel traf, hat sich in das Gedächtnis gebrannt. Man konnte die Beweggründe eines jeden irgendwie nachvollziehen. Ich für meinen Teil wünsche mir umgehend *Terranigma* für die Virtual Console."

JÄGER UND SAMMLER

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
Privat

DER GAMECUBE, DAS WERBEWUNDER

Ganz sicher: Vom GameCube hatte sich Nintendo einen größeren Erfolg erhofft. Das Gerät war kompakt, günstig und hatte einen Berg toller Spiele zu bieten – aber die Mehrheit der Zocker entschied sich letztlich für die PlayStation 2 und die erste Xbox. Vor allem im Marketing ließ sich bei Nintendo keine klare Linie erkennen. Das Gerät richtete sich zunächst an beinharte Gamer, die von Titeln wie *Eternal Darkness*, *Resident Evil* (dt. Version) und *Star Fox Adventures* begeistert werden sollten. Ins Konzept passte allerdings nicht, dass nach anderen Hype-Spielen wie *Zelda: The Wind Waker*, *Super Mario Sunshine* und *Metroid Prime* eine monatelange Dürreperiode herrschte. Einige witzige, kuriose und interessante Werbegeschenke und Promotion-Gimmicks der GameCube-Ära stellen wir euch auf dieser Doppelseite vor. Dies ist allerdings erst der Anfang: Alle weiteren Fotos von coolem Nintendo-„Sammlerkram", die ihr uns an redaktion@n-zone.de schickt, präsentieren wir euch auf www.n-zone.de. Wir freuen uns auf eure Einsendungen!

SÜSSIGKEITEN-ATTACKE

Gummibär… äh, Gummiwürfel im GameCube-Look, süße Dickmacher im Design der *Mario Kart: Double Dash!!*-Seifenkisten oder traditionelle Bonbons mit Pokémon-Aufdruck: Beim Bewerben neuer Spiele griff Nintendo regelmäßig in die Süßigkeitenkiste. Kein Wunder, schließlich sollen Werbegeschenke in erster Linie die Lust am Produkt wecken, und dazu sind zuckerhaltige Speisen fast immer geeignet. Hergestellt wurden die Leckerlis teilweise sogar im bekannten Haribo-Werk in Bonn. Zur Wii-Weihnachtskampagne 2007/08 hat Nintendo übrigens erneut Süßigkeiten produziert – diesmal saisonal abgestimmte Lebkuchen. Wir können euch allerdings nur raten: Hebt kulinarische Sammlerstücke besser nicht allzu lange auf – an den *Mario Kart*-Bonbons haben wir uns jedenfalls letzte Woche fast die Zähne ausgebissen!

DEMO-DISK OHNE DEMOS

Als der GameCube am 3. Mai 2002 in Europa erschien, war im Handel regelrecht die Hölle los: Überdimensionale Pappwürfel mit hübschen Artworks zu *Star Wars: Rogue Leader*, *Luigi's Mansion*, *Pikmin*, *Eternal Darkness*, *Super Mario Sunshine* und Co. wurden platziert, es gab riesige Wandposter und – oh Schreck! – eine „Demo-Disk" (Original-Aufdruck) zum Mitnehmen. Allerdings entpuppte sich der Silberling zu Hause lediglich als Trailer-CD-ROM mit Quicktime-Dateien. Ob sonderlich viele Kaufwillige Spaß daran hatten, sich durch alle Videos zu klicken, bezweifeln wir, denn die Benutzerfreundlichkeit der Scheibe war nicht allzu groß. Da wäre eine DVD, die man in jedem handelsüblichen Player abspielen kann, deutlich effektiver gewesen.

DIE MUSS MAN HABEN!

Jeder kennt diese Konsolen, die in Spieleläden aufgestellt werden, damit man beim Shoppen die neuesten Games erproben kann. So was gab es natürlich auch beim GameCube – in Europa sogar in zwei Versionen. Wie man an die riesigen Geräte herankommt? N-ZONE rät: Einfach bei künftigen Konsolengenerationen die Verkäufer fragen, was mit den Promo-Aufstellern passiert, wenn die Konsole ausrangiert wird. So kann man häufig ein Schnäppchen machen. Mancher N-ZONE-Redakteur hat für seinen GameCube-Aufsteller beispielsweise lediglich 70 Euro bezahlt, inklusive zwei Controllern und maßgeschneidertem Sony-Fernseher! Ja, richtig gelesen, in dem Plastikgehäuse steckt tatsächlich eine Glotze aus dem Hause Sony! Und weil wir das Nintendo-Zocker-Gen im Blut haben, stellen wir noch ein Sammlerstück für echte Fans vor: die Original-GameCube-Konsolenaufsteller-Aufbauanleitung (siehe Bild). Schräger geht's nicht – zehn Nerd-Punkte!

DER PAPPDECKEL-CUBE

Total verrückt: Wenige Tage vor dem offiziellen Game-Cube-Launch legte Nintendo aufklappbare Pappwürfel zum Mitnehmen in die Läden. Die Mini-Cubes sind in etwa so groß wie drei aufeinandergelegte Streichholzschachteln und eignen sich optimal als Dekoration im Zockerzimmer. Einen weiteren Nutzen erfüllen sie nicht – sie sehen halt einfach nur gut aus. Reicht doch, oder? Der Seltenheitsfaktor ist übrigens mittelhoch, denn aufgrund des hohen „Abgreiffaktors" in den Märkten waren die Faltwürfel sehr rasch vergriffen. Praktisch: Aufgrund der vorgefertigten Stanzung konnte beim Entfalten der Mini-GameCubes nichts schiefgehen, sie sind also auch für Anfänger perfekt geeignet.

DIE KLO-LEKTÜRE

Ein richtiger Sammler hortet im Laufe seines Zockerlebens nicht nur Unsummen an Videospielen, Konsolen und Plastikzubehör in seinem Zimmer, sondern auch Berge an Papier. Dazu gehören auch Prospekte, die im saisonalen Rhythmus in den Kaufhäusern ausgelegt wurden. Im Gedächtnis sind uns beispielsweise noch ein Faltblatt im GameCube-typischen Würfeldesign haften geblieben – das hatte allerdings einen ganz entscheidenden Nachteil: Die Fachhändler konnten es nicht in den Prospektschacht stecken, der an der Unterseite des Konsolenaufstellers aufgebracht war. Da hat wohl jemand nicht mitgedacht, was? Der Sammelfaktor für GameCube-Prospekte ist allerdings recht niedrig, weil diese in sehr hohen Stückzahlen produziert und großflächig ausgelegt wurden. In einer der nächsten N-ZONE-Ausgaben stellen wir euch frühe N64- und SNES-Broschüren vor – denn die sind mittlerweile richtig rar geworden.

MEIN LIEBLINGSSCHATZ

An dieser Stelle präsentieren euch die N-ZONE-Redakteure jeden Monat ihr ganz persönliches Sammlerstück Nummer eins. Heute im Angebot: Christophs „Super Mario Art"-T-Shirt. Sein Kommentar: „Das werte Textilstück erblickte ich einst im Club-Nintendo-Magazin und musste es sofort haben. Es hat ziemlich wenig gekostet – ich glaube knapp 25 Mark zuzüglich Versandkosten. Dafür war's halt leider ‚nur' weiß und außer den bunten Marios ganz schlicht gehalten. Aber ich kann euch versichern: Eine bessere Qualität gibt's nicht. Selbst zehn Jahre später passt das T-Shirt immer noch wie angegossen. Mario wächst eben mit!"

N-ZONE ZIEHT AN!

Ihr wollt am liebsten der ganzen Welt sagen, dass ihr der größte Nintendo-Fan seid, den es gibt? Dann haben wir ein ganz spezielles T-Shirt mit den japanischen Original-Schriftzeichen „Nin-ten-do" im Angebot. Wer drauf steht, surft auf www.n-zone.de und klickt unten auf das Webshop-Banner.

DIE 10 BESTEN MARIO-SPIELE,
IN DENEN MARIO NICHT DIE HAUPTROLLE SPIELT

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

Mario muss nicht immer die erste Geige spielen. Selbst als Nebendarsteller macht er eine mehr oder weniger gute Figur!

10 Tennis

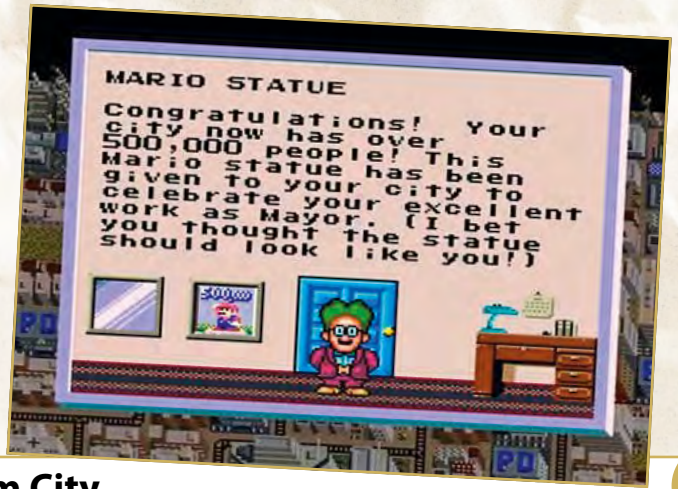
Wenn man sich Mario so ansieht, glaubt man kaum, dass er eine echte Sportskanone ist. Man würde ihm eher zutrauen, sich auf seinem Hintern breitzumachen und anderen Sportlern beim Schwitzen zuzusehen. Und genau das tut er in *Tennis* für das Nintendo Entertainment System. Der Titel ist übrigens genauso schlicht wie das Gameplay, denn der Controller hatte damals bekanntlich nur zwei Aktionstasten. Heutzutage ist *Tennis* also nicht mehr unbedingt ein Reißer, deshalb hat's in diesem Special auch nur für den bescheidenen zehnten Platz gereicht. Übrigens: Sogar auf dem Cover des Spiels ist Mario vertreten – unser Mario war halt schon immer ein Frontschwein.

9 Mike Tyson's Punch-Out!!

Und gleich noch ein Spiel, in dem Mario nur den Schiedsrichter spielt: In *Mike Tyson's Punch-Out!!* (man beachte die doppelten Ausrufezeichen, genauso wie bei *Mario Kart: Double Dash!!*) kloppt ihr euch an die Spitze des Box-Weltverbandes – kurioserweise nicht als muskelbepacktes Schwergewicht, sondern als 13-jähriger Knirps namens Little Mac. Am Ende der Box-Tortur steht ihr sogar eurem Idol Mike Tyson gegenüber und knallt ihm eins auf die Zwölf. Was Mario damit zu tun hat? Er kommt am Anfang eines jeweiligen Matches in den Ring, schreit „Fight!" in die Runde und verdünnisiert sich dann wieder. Es handelt sich übrigens um eines der ersten gesprochenen Mario-Samples, die jemals in einem Videospiel verwendet wurden.

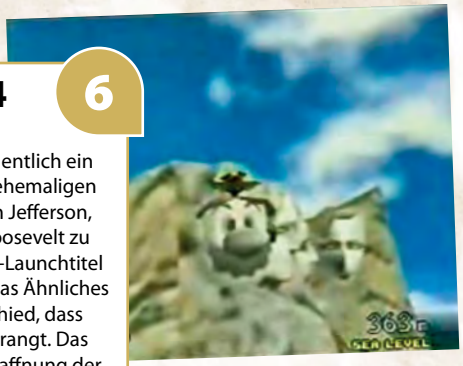
8 Game Boy Camera

Mann, Mann, Mann, war dieses Zubehör für den alten Game Boy ein Blender! Die TV-Werbung mit diesem schrägen Typen, der dauernd von "Fun-tografie" laberte, hat aber offenbar bei einigen Leuten gewirkt. Und so ertappten wir uns 1998 dabei, wie wir Oma Ernas 83. Geburtstag, den Nachbarsköter von Onkel Hubert und die Schultüte der kleinen Schwester mit dem grauen Game Boy fotografisch festhielten. Wir VERSUCHTEN es zumindest, denn das Ergebnis enttäuschte dann leider doch: Auf den Fotos konnte man nix erkennen! Aber wie auch, schließlich ist Nintendos graue Spielspaß-Brotdose nicht unbedingt für eine hohe Grafik-Auflösung bekannt. Das machte aber nix, denn das Interesse für das Schnappschussgerät war ohnehin nicht allzu groß. Schon nach einem halben Jahr wurden Kamera, Drucker und Druckerpapier im Handel verramscht. Da half es auch nichts, dass Mario im Titelbildschirm zu sehen war. Seine Bilder konnte man auch mit Mario-Bärten und Lakitu-Wolken „schmücken". Toll. Ganz toll.



7 Sim City

Über eine dicke Belohnung freuten sich alle Super-Nintendo-Bürgermeister, wenn ihre Stadt 500.000 Bewohner zählte. Der Spiel-Tutor Dr. Wright – eine Anspielung auf den *Sims*-Erfinder Will Wright – verkündete den Spielern, dass sie nun eine Mario-Statue bauen dürften. Und die hatte es richtig in sich, denn beim vierstöckigen Bauwerk handelte es sich um einen steinernen Mario, der einen Pilz in der rechten Hand hält. Dieser Gastauftritt ist zwar nicht allzu spektakulär, aber *Sim City* war immerhin qualitativ richtig gut, wenn man sich erst mal mit der Controller-Steuerung abgefunden hatte. Wer noch *Mario Paint* mit dem Mousepad und der Mouse in seinem Spieleschrank hatte, durfte sogar mit Zeigersteuerung spielen.



Pilot Wings 64

6

Der Mount Rushmore ist eigentlich ein Berg, in dem die Köpfe der ehemaligen amerikanischen Präsidenten Jefferson, Washington, Lincoln und Roosevelt zu sehen sind. Im Nintendo-64-Launchtitel *Pilot Wings 64* gibt es so etwas Ähnliches – lediglich mit dem Unterschied, dass hier das Porträt von Mario prangt. Das Beste: Wer mit der Bordbewaffnung der *Pilot Wings*-Flieger draufbombt, wird Zeuge einer faszinierenden Metamorphose: Mario verwandelt sich in Wario!

Tetris

5

Zu diesem Spiel brauchen wir wirklich nichts zu schreiben, denn das kennt nun wirklich jeder. Im Zwei-Spieler-Modus übernahm ein Spieler die Rolle von Luigi, der andere war Mario. Die Präsenz der beiden Mega-Klempner machte spielerisch zwar überhaupt keinen Unterschied, weil die Figuren lediglich am Rand gezeigt wurden. Und noch ein Fakt: *Metroid*-Heldin Samus Aran spielte Geige, wenn man einen besonders hohen Highscore aufstellte. Schon gewusst?!

Zelda: Majora's Mask

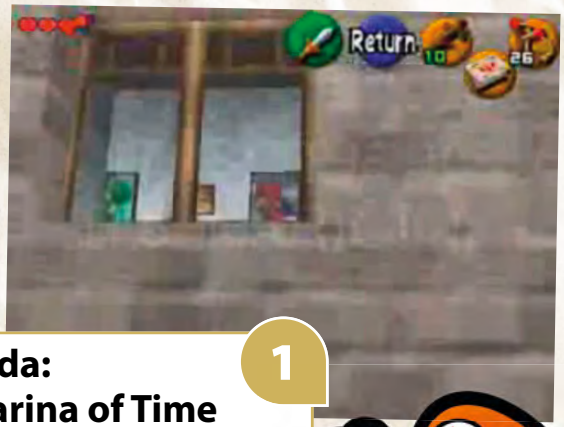
3

Diesen Mario-Gastauftritt hat unser Leser Yannic Ehrmann entdeckt. Er schreibt uns: „Der Maskenhändler im Turm trägt eine Super-Mario-Maske bei sich. Ihr müsst ihm nur aus der Ego-Perspektive auf den Rücken schauen und – ta-daa! –, da ist sie!" – Wenn ihr euch auf die Suche begeben wollt, habt ihr es also ziemlich leicht, denn ihr gelangt schon nach wenigen Spielminuten an die entsprechende Stelle. Wenn ihr euch übrigens genauer umseht, entdeckt ihr neben der Mario-Maske noch einen Goronen- und Zora-Überzug. Und wusstet ihr schon, dass zwei Bewohner der Farm eine Bowser-Maske tragen? Verrückt!

Kirby's Fun Pak

4

Hier haben wir es definitiv mit dem besten *Kirby*-Spiel zu tun, das in der glorreichen 8-/16-Bit-Ära erschien! Neben den regulären Jump&Run-Abschnitten gab es auch ein paar kurzweilige Minispielchen, darunter einen Boxkampf-Modus in der Machart von *Super Punch-Out!!* Ihr kloppt euch zum Beispiel mit König Dedede (der damals übrigens noch König Nickerchen hieß) und lasst euch vom Publikum zu Höchstleistungen in der Arena anstacheln. Und dreimal dürft ihr raten, wer euch als Zuschauer zujubelt? Jaaa, richtig, Mario! Außerdem sitzen noch Luigi, Toad und Birdo beisammen, um ihrem Lieblingsknödel mental unter die Arme zu greifen. Das sind eben wahre Freunde!



Zelda: A Link to the Past

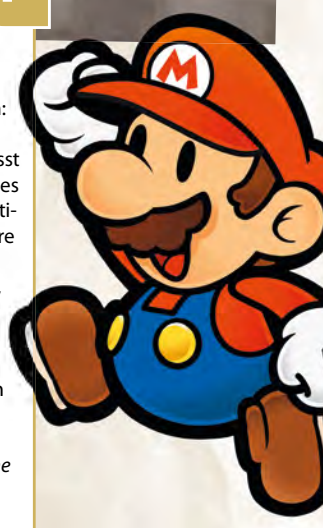
2

Gääähn! Wenn ihr auf dem zweiten Rang dieses Top-Ten-Specials etwas Interessantes, Spektakuläres, Geniales, Abgefahrenes, Cooles erwartet, dann braucht ihr erst gar nicht weiterzulesen. In *The Legend of Zelda: A Link to the Past* findet ihr Mario lediglich in Form eines Bilderrahmens. Besucht einfach das Kakariko-Dorf und lauft nach rechts ins zweite Haus. Drinnen angekommen, fällt euch der Power-Klempner bereits ins Auge. Langweilig, oder? Aber hier geht's bekanntlich um die Qualität der Spiele, nicht um den kreativsten Auftritt. Also schnell weiter im Text!

Zelda: Ocarina of Time

1

Schon wieder *Zelda* – und auch diese Gastrolle ist ziemlich leicht aufzufinden: Bei eurem ersten Besuch im Hyrule-Schlossgarten bei Prinzessin Peach müsst ihr nur mit eurer Steinschleuder auf eines der Fenster zielen. Mit der Ego-Perspektive linst ihr dann ganz bequem ins Innere der Adels-Behausung. Und was findet ihr drinnen? Porträts von Yoshi, Bowser, Peach und Mario! Zugegeben, die Auflösung auf unserem Beweisfoto ist nicht besonders hoch, aber so war halt die Nintendo-64-Ära. Außerdem wollen wir euch ja nicht all die Entdeckungen kaputt machen. Spielt doch mal selbst rein, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* hat es definitiv verdient! Also dann, bis zum nächsten Monat!



PIXEL-STARS HAUTNAH: MARIO

Ultimative Fan-Fakten: Bahn frei für die abgefahrensten Anekdoten über unseren Kult-Klempner!

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE, Archiv

HOMO-COVER

Wir wollen nicht wissen, wie viel Zeit dafür benötigt wurde, aber die Kollegen unseres Schwestermagazins *PC ACTION* haben letztes Jahr im Logo von *Super Mario Galaxy* etwas ganz Kurioses entdeckt. Wenn man alle mit Sternen markierten Buchstaben für sich nimmt, dann erscheint der Satz „U R MR GAY" („You are Mister Gay", also „Du bist Herr Schwul"). Layouter-Spaß oder unglücklicher Zufall? Das wird für immer ein Geheimnis der Packshot-Layouter bleiben, aber interessant ist diese Anekdote allemal. Oder etwa nicht?

ALLES NUR GEKLAUT

Wo „Made in Germany" draufsteht, steckt normalerweise Innovation und Qualität drin. Im Falle der *Great Giana Sisters* (Commodore 64) gilt das allerdings nicht so ganz. Spielerisch handelte es sich um eine Beinahe-1:1-Kopie von Nintendos *Super Mario Bros*. Die Hauptrolle spielte bei den Giana Sisters allerdings kein Klempnerduo, sondern zwei Blondchen. Das waren auch schon fast alle Unterschiede: Ob Gegner-Design, Level-Architektur oder Gameplay, fast alles war vom großen NES-Vorbild übernommen. Das wussten die Entwickler von Rainbow Arts ganz genau und provozierten Nintendo gezielt, indem man *The Great Giana Sisters* auf allen gängigen Plattformen veröffentlichte, auf denen *Super Mario Bros.* nicht erschien. Kurios: Der zuständige Grafiker Manfred Trenz, unter anderem bekannt durch den C64-Action-Hammer *Turrican*, buk in letzter Zeit eher kleine Brötchen: *Crazy Frog Racer*, *Meine Tierarztpraxis* (beide GBA) und *Meine Tierpension* (DS) sind für uns jedenfalls keine nennenswerten Referenzen. Immerhin werkelt Trenz derzeit an der Portierung des PC-Point&Click-Adventures *Ankh: Der Fluch des Skarabäenkönigs* für den DS.

BALLERN AUF DEN MARIO-ERFINDER

Beinahe unvorstellbar: Im Ego-Shooter *Perfect Dark* für das Nintendo 64 konnte man geheime Bots freispielen, wenn man sehr, sehr lange spielte. Wir haben durchgehalten – und wunderten uns nicht schlecht, als plötzlich das digitale Ebenbild vom Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto auf dem Bildschirm erschien. Glaubt ihr nicht? Wir haben den Vergleich gemacht und Pressefoto sowie Screenshot gegenübergestellt. Heute ist so ein Gastauftritt allerdings kaum mehr vorstellbar – oder würdet ihr Nintendo etwa zutrauen, das Porträt Miyamotos im kommenden Actionspiel *Disaster: Day of Crisis* zu verstecken?

DAMALS PEINLICH, HEUTE KULT

Für manchen eine Nintendo-Jugendsünde, für die Mehrheit schlichtweg TV-Kult: Die im Herbst 1988 erstmals ausgestrahlte Trickserie *Super Mario Bros. Super Show!* scheidet aus heutiger Sicht die Geister. Leser älteren Semesters können sich möglicherweise noch an die Tanzeinlagen erinnern, die der Ex-Wrestler Captain Lou Albano (heute 74 Jahre alt) in der Rolle von Mario im Intro und Abspann vollführte. N-ZONE hat tief im Archiv gebuddelt und präsentiert euch hier den grandiosen Text, 100 % unzensiert:

Hallo Freunde, jetzt kommt die *Super Mario Bros. Super Show!*
Wir sind die Mario Brothers, als Klempner bekannt,
nicht wie die anderen berühmt im Land.
Ist die Spüle mal im Eimer, eilt der Jobber wie sonst keiner,
immer schneller, niemals müde: Fahrt ab auf die Brüder!
Jetzt geht's ab, so halt dich fest am Sitz,
immer Abenteuer und gigantische Tricks.
Es gibt Koopas und Troopas, die Prinzessin und die ander'n.
Halt an, mein Bruder! Fahrt ab auf die Brüder!

Und im Abspann: „Mach den Mario! Schwing die Arme auf und ab, setzt euch jetzt in Trab! Ein Schritt vor und noch einmal. Ja, tanzt den Mario!" – Peinl… pardon, kultiger geht es nicht!

HUPFDOHLEN „Hallo Freunde, wir sind zwei total gaga-lustige Klempner!" Peinlicher als in diesem Intro geht's nimmer!

IMMER WIEDER MARIO

Woran erkennt man den Erfolg eines Videospielhelden? Am Aktienkurs des jeweiligen Unternehmens? An der Anzahl der Sportarten, die er ausübt? Nee, an der Präsenz als Titelmotiv von Magazinen! Wir haben verglichen: Im ersten N-ZONE-Jahrgang war Mario sechsmal vorne drauf, zweimal im zweiten, ebenso oft im dritten, aber nur ein einziges Mal im vierten Jahrgang. Huh, das riecht nach einem allmählich sinkenden Bekanntheitsgrad, oder doch nicht? Gar nicht – denn im vorletzten Jahr war Mario satte siebenmal der N-ZONE-Frontmann. Und – man höre und staune! – in den zurückliegenden zwölf Ausgaben war er IMMER in irgendeiner Form auf dem Cover, ob als Hauptmotiv oder Einklinker. (So nennt man im Layout-Fachjargon Bilder, die nicht den kompletten Raum einnehmen, aber trotzdem prominent platziert sind.) Da soll noch einer sagen, Mario befände sich auf dem absteigenden Ast. Aber so erfolgreich der Turbo-Rohrverleger auch war, nach den Hype-Hits *Super Smash Bros. Brawl*, *Mario & Sonic* und *Mario Kart Wii* sieht's mau aus – Bahn frei für neue Cover-Helden!

KENN ICH NICH'!

Preisfrage ohne Preis:
Wer ist auf dem Bild zu sehen?

- A: Ein typischer FC-Bayern-Fan im Trikot
- B: Der frühe Thomas Eder
- C: Egal, aber seine Schuhe sind hässlich

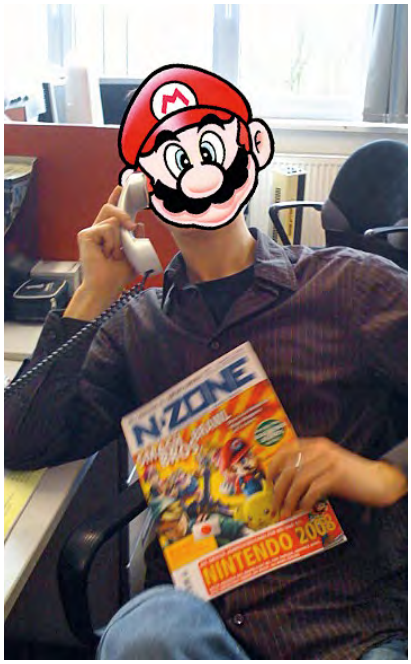
Richtig ist nichts von alledem, denn der Typ ist niemand Geringeres als Mario. Ja, richtig gelesen, UNSER Mario! Die Momentaufnahme stammt aus dem Covermotiv von *Donkey Kong* (1981) und ist – mit Verlaub – richtig mies. Wusstet ihr eigentlich, dass unser Lieblingsklempner nur deshalb eine Mütze trägt, weil man früher noch keine Haare animieren konnte? Und wer so oft hüpfen muss wie Mario, der kann schließlich nicht einfach mit Betonfrisur hin und her springen. Deshalb also eine Mütze – und schon sparten sich die Programmierer einen gigantischen Aufwand. Oh, und noch ein Fakt: *Donkey Kong* wurde nur von einer einzigen Person entwickelt: Shigeru Miyamoto!

WILLKOMMEN IN LEVEL -1

Schon gewusst, dass es in *Super Mario Bros.* den Level -1 („minus eins") gibt? Christian Gottschalk von der Fanseite NES Center erklärt, wie man dort hinkommt: „Das ist wohl der berühmteste Bug der Videospielgeschichte: Zunächst muss als Super Mario der Eingang der letzten Röhre von Stage 1-2 erreicht werden. Dort gilt es, den zweiten Block an der Decke links neben der Röhre zu zerbrechen und auf die Röhre zu stellen. Nun muss man in geduckter Haltung rückwärts auf das Loch in der Decke zuspringen und dabei im letzten Moment nach rechts ziehen, sodass Mario in den Stein unmittelbar neben der Röhre springt, ohne diesen zu zerbrechen. Mit etwas Glück wird man in die Wand hineingezogen und landet in der altbekannten Warp Zone, welche nun in Welt -1 führt. Diese ist übrigens nichts anderes als Stage 2-2, nur dass sie immer wieder von vorne beginnt."

HALLO, HIER MARIO AM APPARAT!

Was für eine witzige Aktion: Wer in den Filialen der amerikanischen Handelskette Gamestop ein Exemplar von *Super Mario Galaxy* vorbestellte, erhielt am Veröffentlichungstag einen Anruf von Marios „Stimme" Charles Martinet. Der Synchronsprecher mit dem italienischen Akzent informierte die Kunden, dass das Spiel eingetroffen sei und dass sie es abholen könnten. Ausschnitt gefällig? Bitte schön: „Ich kann es kaum erwarten, dass du mich endlich in meinem Honigbienen-Outfit herumfliegen siehst. *Super Mario Galaxy* – huuuhuuuuuuuu!" Natürlich hat der vielbeschäftigte Mister Martinet nicht persönlich durchgeklingelt, sondern der Anruf war vorab aufgezeichnet. Ist ja klar – wer soll denn sonst Wario, Toadsworth, Waluigi und Donkey Kong synchronisieren, wenn die bekannteste Videospielstimme nicht verfügbar ist?



SUPER SMASH BROS. BRAWL – DIE 2TE!

Wii Kämpft parallel zur Luftschlacht zwischen StarFox- und StarWolfteam!

Wieder hat uns ein Leser, Marco Prochnow, auf ein nettes Easter Egg in Nintendos Prügelorgie hingewiesen. Wählt zuerst einen Vertreter der StarFox-Garde, also Fox, Falco oder Wolf, und begebt euch im Training auf die Stage „Lylat Patrouille". Nun drückt ihr schnell hintereinander immer abwechselnd mit dem Steuerkreuz nach links und rechts (auf dem GameCube-Controller). Hat es funktioniert, kniet sich euer Kämpfer nun hin und sendet einen Funkspruch aus. Jetzt könnt ihr erst mal etwa eine halbe Minute euer Gegenüber verdreschen. Erst dann ploppt ein Funkgespräch zwischen altbekannten StarFox-Charakteren auf. In diesem hier dürft ihr das Geplauder zwischen den Mitgliedern des eigenen Teams und des StarWolf-Teams mit anhören. Diesen Trick öfter anzuwenden lohnt sich, da das Spiel mehrere verschiedene Dialoge enthält. Lasst euch aber nicht zu sehr frusten – es hat bei uns manchmal recht lang gedauert, bis es klappte.

PRINZ KASPIAN VON NARNIA

Wii Beliebig viele Schlüssel und Splitter

Am Anfang des zweiten Kapitels am Strand gibt es einen sehr nützlichen Bug: Nachdem ihr den Widerhaken aus der Höhle geholt habt, müsstet ihr nun normalerweise die Klippe rechts hochklettern. Allerdings solltet ihr vorher das Gebiet nach Splittern und Schlüsseln absuchen. Habt ihr alles eingesammelt, geht ihr die Klippe hinauf und dann sofort wieder herunter. Nun ist wieder alles wie zuvor: Die Schlüssel und die Splitter sind wieder da. So könnt ihr eure Lebenspunkte sowie den Schlüsselvorrat komplett auffüllen.

GUITAR HERO AEROSMITH

Wii Cheats für freischaltbare Extras

Wie bereits von den anderen Titeln der *Guitar Hero*-Serie gewohnt, gibt es auch für die *Aerosmith*-Edition eine Menge cooler Cheats, mit denen ihr beispielsweise alle Songs, den Hyperspeed-Modus oder den extrem fordernden Performance-Modus freischalten könnt. Begebt euch zur Eingabe in den Cheats-Bereich unter Optionen. Benutzt nun die Gitarre, um die Farbcodes aus unserer Tabelle einzugeben. Habt ihr alles richtig gemacht, erscheint eine Textmeldung. Übrigens: Profis sollten unbedingt mal den Performance-Modus ausprobieren! Wetten, dass selbst eingefleischte Gitarren-Helden damit noch eine Herausforderung finden?

CHEAT	EFFEKT
Rot+Gelb, Grün+Rot, Rot+Gelb, Rot+Gelb, Rot+Blau, Rot+Blau, Rot+Blau, Rot+Blau, Rot+Blau, Gelb+Blau, Gelb+Blau, Gelb+Orange	Luftgitarre
Gelb+Orange, Gelb+Orange, Gelb+Orange, Gelb+Orange, Gelb+Orange, Rot+Gelb, Rot+Gelb, Rot+Gelb, Rot+Gelb, Rot+Blau, Rot+Blau, Rot+Blau, Rot+Blau, Rot+Blau, Gelb+Blau, Gelb+Orange, Gelb+Orange	Hyperspeed
Grün+Rot, Blau, Grün+Rot, Grün+Gelb, Blau, Grün+Gelb, Rot+Gelb, Orange, Rot+Gelb, Grün+Gelb, Gelb, Grün+Gelb, Grün+Rot	Kein Song misslungen
Grün+Rot, Grün+Rot, Rot+Orange, Rot+Blau, Grün+Rot, Grün+Rot, Rot+Orange, Rot+Blau	Performance-Modus
Rot+Gelb, Rot+Blau, Rot+Blau, Rot+Gelb, Rot+Gelb, Gelb+Blau, Gelb+Blau, Gelb+Blau, Rot+Blau, Rot+Gelb, Rot+Blau, Rot+Blau, Rot+Gelb, Rot+Gelb, Gelb+Blau, Gelb+Blau, Gelb+Blau, Rot+Blau	Präzisions-Modus
Rot+Gelb, Grün+Rot, Grün+Rot, Rot+Gelb, Rot+Gelb, Grün+Rot, Rot+Gelb, Rot+Gelb, Grün+Rot, Grün+Rot, Rot+Gelb, Rot+Gelb, Grün+Rot, Rot+Gelb, Rot+Blau	Alle Songs freischalten

SOULCALIBUR LEGENDS

Wii Neue Waffen und alternative Outfits

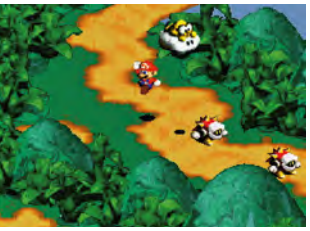
Kurz und knapp haben wir ein paar nützliche Infos für euch zu der Schwertschwingerei zusammengestellt. Viel Spaß damit!

CHEAT	EFFEKT
Alternative Kostümfarben für alle Charaktere	Zockt das Spiel einmal durch.
Jeden Kämpfer in jeder Mission wählen	Zockt das Spiel einmal durch.
Dritte Waffe für jeden Kämpfer	Besteht alle Aufgaben in Kapitel 5.
Vierte Waffe für jeden Kämpfer	Erreicht die Ränge Paladin, Master oder Finalrang in eurem Abenteuer.

DVD ABSPIELBAR AUF PS3, PS2, XBOX, XBOX 360, PCS MIT DVD-DRIVE, DVD-PLAYERN

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

MARIO-OVERLOAD FÜR VC



MEGA MAN 9

SAMBA DE AMIGO

THEMA DES MONATS

Star Wars: The Force Unleashed (Wii)

VORSCHAU

GC 2008: Messerundgang
GC 2008: Trailershow
Castlevania Judgment
Castlevania: Order of Ecclesia
Dinosaurier: Kampf der Giganten
Einsatz Erde
Elebits: The Adventures of Kai and Zero
Enchanted Folk and the School of Wizardry
Family Trainer
Gravity
Hard Working People
Kororinpa 2
Madden NFL 09
MotoGP 08
Petz Sports – Wilder Hunde-Spaß
PictoImage
Pro Evolution Soccer 2009
Puzzle Quest Galactrix
Rayman Raving Rabbids TV Party
Shaun White Snowboarding
Skate it
Tim Power
Time Hollow
Zubo
MySims Kingdom (DS)
Trackmania (DS)

TEST

Dream Pinball 3D (DS)
Dream Pinball 3D (Wii)
Mega Man 9 (VC)
Pool Party (Wii)
Samba de Amigo (Wii)
Sonic Chronicles (DS)
Soulcalibur Legends (Wii)
Spore Creatures (DS)
Tiger Woods PGA Tour 2009 – All Play (Wii)
Tischfußball 2008 (Wii)

BONUS

Family Trainer in Aktion
Lock's Quest
Mario-Overload für VC

SPIELE-TRAILER

Age of Empires: Mythologies
de Blob
Dragon Ball Origins
Dream Pinball 3D
Guitar Hero: World Tour
Hannah Montana: Welttournee im Rampenlicht
Samba de Amigo
Sonic Chronicles
Spectrobes: Jenseits der Portale
Spore Creatures

NICHT ZUM WEITERVERKAUF! NOT FOR RE-SALE!
Auf dieser DVD befinden sich redaktionelle Beiträge von N-ZONE.

www.n-zone.de
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

© 2008 COMPUTEC MEDIA
All rights reserved.
Alle genannten Warenzeichen und Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

Die Ausstattung und das Programm (Bild und Ton) auf diesem Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.
Der Besitz des Datenträgers berechtigt ausschließlich zur Vorführung im privaten Bereich für nichtgewerbliche Zwecke.
Jede andere Benutzung, wie z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

N-ZONE

AUSGABE 11/2008

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED | SAMBA DE AMIGO | MEGA MAN 9

DVD

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Euer Ticket in eine weit entfernte Wii-Galaxis!

Plus-Abonnenten finden hier das Cover unserer DVD zum Ausschneiden

DVD-COVER

Ab 1. Oktober für

nur 1,- EURO

am Kiosk erhältlich!

www.gamesandmore.de – jetzt registrieren und eines von 500 kostenlosen Heften gewinnen!

Ihr bestimmt, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! Unter allen Einsendern werden fünf Nintendo-Wii-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzt du oder willst du kaufen?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Microsoft Xbox	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Arcade	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Premium/Elite	❑	❑	❑
Sony PlayStation/PSone	❑	❑	❑
Sony PlayStation 2	❑	❑	❑
Sony PSP	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (40 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (60 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (80 GByte)	❑	❑	❑
Nintendo GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
Nintendo DS Lite	❑	❑	❑
Nintendo Wii	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Spiele und DVD-Filme gedenkst du in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme

4. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gern mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Vorschau: Animal Crossing: City Folk (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Star Wars: Clone Wars (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Disaster: Day of Crisis (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Shaun White Snowboard. (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: GTA: Chinatown Wars (DS)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Tom Clancy's EndWar (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Star Wars: The Force Unleashed (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Wario Land: The Shake … (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Samba de Amigo (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Family Trainer (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Sonic Chronicles (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Spore (DS)	___	❑	❑	❑
Hardware	___	❑	❑	❑
Reportage: Die 10 …	___	❑	❑	❑
Reportage: Retro-Helden hautnah	___	❑	❑	❑

5. Wie nutzt du die N-ZONE-DVD?

❑ Kann sie leider nicht nutzen
❑ Verwende normalen DVD-Player
❑ Ich sehe sie mir bei Freunden an.
❑ Spiele sie auf einer Konsole ab
❑ Nutze PC mit DVD-Laufwerk

6. Welche Schulnote erhält die DVD?
Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: _____ Thema des Monats: _____
Vorschau: _____ Test: _____
Bonus: _____ Spiel-Trailer: _____

7. Welche Schulnoten erhalten folgende DVD-Themen?
Hättest du gern mehr, genauso viel oder weniger davon gesehen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Thema des Monats: Star Wars: The … (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: GC-Trailershow (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Shaun White Snowboard. (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Samba de Amigo (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Mega Man 9 (VC)	___	❑	❑	❑
Test: Dream Pinball 3D (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Sonic Chronicles (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Spore (DS)	___	❑	❑	❑
Bonus: Mario Overload (VC)	___	❑	❑	❑
Bonus: Family Trainer in Aktion	___	❑	❑	❑

8. Wie gern hängst du dir Poster auf?

❑ Sehr gern! Ich kann gar nicht genug Spielehelden in meinem Zimmer haben.
❑ Gar nicht, denn dafür bin ich zu alt.
❑ Nur wenn folgende Motive abgebildet sind:

_____

9. Wie gefällt dir das neue N-ZONE-Layout?

❑ Endlich wurde der Look modernisiert. Gefällt mir richtig gut!
❑ Ich bin eher weniger zufrieden, das Layout geht aber gerade so in Ordnung.
❑ Mir gefällt die neue Aufmachung überhaupt nicht.
Das wünsche ich mir: _____

10. Welche Eigenschaften treffen auf die N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑
Ist das wert	❑	❑	❑

11. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

12. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen ❑ Vorschau ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Hardware & Zubehör

13. Kaufst du die nächste N-ZONE? ❑ Ja ❑ Nein ❑ Bin Abonnent

14. Ich kaufe die N-ZONE etwa _____ Mal pro Jahr.

15. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

16. Was hat dir allgemein an der N-ZONE gefallen?

_____

17. Was hat dir an der N-ZONE weniger gefallen?

_____

18. Lesercharts: Welche drei Spiele für Wii, GameCube, DS und Game Boy gefallen dir im Augenblick am besten? Du solltest sie bereits mehrmals gespielt haben!

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

19. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für Wii, GameCube, DS oder Game Boy wünschst du dir am meisten?

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

5 Nintendo-Wii-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern verlosen wir fünf Spiele für Nintendo Wii.

Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen.

Name, Vorname: _____
Straße: _____
Wohnort: _____
Telefonnummer: _____

Schicke die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: N-ZONE-Zeugnis 11, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

DIE HIGHLIGHTS BEI VIDEOGAMES ZONE.de

ICH WÄHLE KEINE SPIELE-KILLER!
Wir haben es satt! Nach den unsäglichen Äußerungen des bayerischen Innenministers Joachim Herrmann, der ein „Herstellungsverbot für Killerspiele" fordert, ist es an der Zeit, Farbe zu bekennen. Wir fordern alle volljährigen wahlberechtigten Spielefans in Bayern auf, einen von uns erstellten Brief auszudrucken, auszufüllen und zu unterschreiben. Faxt! Mailt! Schreibt!
Suchbegriff: Landtagswahl

SPORE MOBIL: WIR VERGLEICHEN iPHONE- UND DS-VERSION
Auf dem PC ist Spore derzeit der absolute Überflieger, aber welche Version eignet sich am besten für Mobilzocker? Das VideoGamesZone-Team hat das Kreativspiel von Will Wright für die Handhelds erprobt. Lest unsere Test-Ergebnisse!
Suchbegriff: Spore mobil

EINE REISE INS ZOCKER-PARADIES – BILDER AUS DEM N-ZONE-ARCHIV!
Massig GameCube-Spiele, eine Wand voller Wii- und DS-Games, sämtliche Konsolengenerationen sind vertreten – unser viel zitiertes Archiv ist das reinste Paradies für alle Zocker. Werft einen Blick in den Spielehimmel!
Suchbegriff: Zocker-Paradies (Bildergalerie)

MITMACHEN UND GEWINNEN!

CHARTS

Gewinnt drei Spiele nach Wahl:
Um an dieser Verlosung teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: Für die Most-Wanted-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ MW Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ MW 03" und wählt somit *Skate it.* zu eurem Most-Wanted-Titel Nr. 1). Für die Leser-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ LC Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ LC 11", wenn *Advance Wars: Dark Conflict* euer absoluter Lieblingstitel ist).

GEWINNSPIELE

Teilnahme per SMS:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine SMS mit folgendem Text an unten stehende Nummer: „NZ Gewinnspielnummer, Lösung (sofern notwendig), eure Adresse". Beispielsweise „NZ 42, Mainzelmännchen, Max Mustermann, Musterstraße 123, 98765 Musterstadt".

Teilnahme per Postkarte:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine Postkarte mit eurem Absender, der Gewinnspiel-Nummer und der Lösung (sofern notwendig) an:
N-ZONE, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 31. Oktober 2008

MEINUNG/FRAGE PER SMS

Ihr habt eine kurze Frage oder wollt etwas zu einem Thema sagen? Dann sendet uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergesst nicht, euren Namen und euren Wohnort am Schluss zu nennen. Sendet einfach eine SMS mit dem Text: „NZ eure Meinung euer Name euer Wohnort" (Beispiel: „NZ Welche Bedeutung steckt hinter dem Namen Wii? Markus Müller Bonn") an unten stehende Nummer.

MOST WANTED

01. Rayman Raving R. TV-Party	Wii
02. Guitar Hero World Tour	Wii
03. Skate it.	Wii
04. Viva Piñata: Pocket Paradise	DS
05. Overlord	Wii
06. Prince of Persia	DS
07. Brothers in Arms: Road to H.	Wii
08. Spore	DS
09. Castlevania	Wii
10. Fire Emblem DS	DS
11. Guitar Hero On Tour II	Wii
12. Fire Emblem: Goddess of D.	Wii
13. Prince of Persia	DS
14. Samba de Amigo	Wii
15. Pikmin 3	Wii
16. Disaster: Day of Crisis	Wii
17. Ghostbusters	Wii
18. Sonic Chronicles	DS
19. Deadly Creatures	Wii
20. De Blob	Wii
21. Soul Calibur Legends	Wii
22. Lego Batman	Wii
23. Call of Duty: World at War	Wii
24. Skate it.	DS
25. Wario Land Shake	Wii
26. Dewy's Adventure	Wii
27. Ferrari Challenge	Wii
28. Lego Batman	Wii
29. Battle of the Bands	Wii
30. Star Wars: The Force …	Wii
31. Pokémon Farm	Wii
32. Sam & Max: Season One	Wii
33. Wii Music	Wii
34. Spectrobes 2	DS
35. Trauma Center: New Blood	Wii
36. MySims Kingdom	Wii
37. Pokémon Mystery Dungeon	DS
38. Star Wars: The Force Unl.	DS
39. Mario Super Sluggers	Wii
40. Shaun White Snowboarding	Wii

LESERCHARTS

01. Super Mario Galaxy	Wii
02. Castlevania: Portrait of Ruin	DS
03. Mario Kart Wii	Wii
04. Wii Sports	Wii
05. Wii Play	Wii
06. Zelda: Twilight Princess	Wii
07. Super Smash Bros. Brawl	Wii
08. Mario Strikers Charged	Wii
09. Pro Evolution Soccer 2008	Wii
10. Hotel Dusk: Room 215	DS
11. Advance Wars: Dark Conflict	DS
12. Rayman Raving Rabbids 2	Wii
13. Mario & Sonic bei den O. …	Wii
14. Pokémon Battle Revolution	Wii
15. Sega Superstars Tennis	Wii
16. Mario & Luigi: Partners in …	DS
17. Mario Kart DS	DS
18. Need for Speed Pro Street	Wii
19. Wii Fit	Wii
20. Guitar Hero on Tour	DS
21. Zack & Wiki	Wii
22. Metroid Prime 3	Wii
23. Metroid Prime Hunters	DS
24. Bully: Die Ehrenrunde	Wii
25. New Super Mario Bros.	DS
26. We Love Golf	Wii
27. Race Driver GRID	DS
28. Advance Wars: Dark Conflict	DS
29. Nintendogs	DS
30. The World Ends With You	DS
31. Smackdown! vs. Raw 2008	Wii
32. Dragon Quest Swords	Wii
33. Super Mario 64 DS	DS
34. Assassin's Creed	DS
35. Guitar Hero Aerosmith	Wii
36. New Int. Track & Field	DS
37. Okami	Wii
38. Lego Indiana Jones	Wii
39. Dragon Quest Monsters: J.	DS
40. Harvest Moon: Magical M.	Wii

D: 82 098; € 0,49/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) CH: 9292; sfr 0,70/SMS A: 0900 700 800; € 0,50/SMS

N-ZONE

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender)
Rainer Rosenbusch

Objektleiter Konsolenmagazine Florian Brich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus, Stefanie Schetter (Ltg. DVD), Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe Maik Koch, Sebastian Billmeier, David Martin, Timo Klein, Timo Pape, Daniel Schnetzke, Christian Schönlein, Thomas Wilke
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Claudia Brose
Community Manager Marc Brehme
Layout David Mola (Ltg.), Arne Söntgerath
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Armando Murolo, Daniel Kunoth, Irina Hutzler, Michael Neubig, Jasmin Sen, Michael Schraut, Christine Alt
Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Basak Uyan
Produktionsleitung Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de
Redaktion Sascha Pilling, David Martin, Maik Koch
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Werbeverkaufsleiter
Gunnar Obermeier,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift.

Anzeigenberatung Print:
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online:
InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1
64295 Darmstadt
Telefon: +49 (6151) / 5002-100
Fax: +49 (6151) / 5002-101
Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 21 vom 01.01.2008

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 39,50 / Plus-Abonnement € 54,70
Österreich: Normal-Abonnement € 47,- / Plus-Abonnement € 62,20
Ausland: Normal-Abonnement € 51,50 / Plus-Abonnement € 66,70

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS MEDIA SERVICES, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, Wii PLAYER, X3, KIDS ZONE, BUFFED, KIDS GAMER, GAMES AKTUELL, GAMES AND MORE, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY, MAXIM.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO

DIE KOLUMNE

Alles top secret oder was?!

Ich liebe meinen Job. Ja, ganz ehrlich. Ständig passiert irgendwo was, konstant höre ich von neuen Spielen, die wann auch immer erscheinen. Und noch bevor die Welt davon erfährt, kenne ich alle Fakten, habe erste Screenshots gesehen und kann die Games selbst zocken. Ja, ich gebe zu, diese Sätze lassen eine gewisse A****loch-Mentalität durchklingen – so, als wollte ich sagen: „Ätschi, ich weiß mehr als ihr alle zusammen!" Aber das stimmt nicht, denn Nintendo stellt die Spielregeln der Branche derzeit gehörig auf den Kopf. Neue Spiele werden nicht mehr Jahre im Voraus angekündigt, sondern beinahe in einer Nacht-und-Nebel-Aktion in die Händlerregale gestellt. Neuer Fall: *Disaster: Day of Crisis*. Selbst jetzt, während ich diese nette Kolumne hier in meine Tastatur hacke, gibt es auf der ganzen Welt lediglich spärliche sieben Pressebilder, dazu noch eine Handvoll japanischer TV-Werbespots von jeweils zehn Sekunden Länge. Das muss wohl reichen. Demoversionen, geschweige denn Gameplay-Trailer oder sonstwas? Fehlanzeige! Die Spieler sollen sich wohl selbst ihren Reim machen, ob sie sich *Disaster* nun kaufen oder nicht. Auch *Mario Kart Wii* wurde Anfang des Jahres völlig spontan aus dem Hut gezaubert. Zack, vier Wochen später war es im Handel erhältlich. Heißt also: Selbst wenn derzeit absolut nichts zu einem neuen Link-Abenteuer bekannt ist, ist alles möglich. Ich wette also um einen Kasten Bier: Am 14. Januar 2009 bekommen wir die ersten Infos zu *The Legend of Zelda: Violin of Seasons* zu sehen– und am 30. Februar ist das Spiel offiziell raus. Prost!

KURIOSES AUS DER VIDEOSPIELBRANCHE

Super Mario World trifft Mega Man 9

Bevor ein Redakteur bei der N-ZONE arbeiten darf, muss er jeden Bowser-Sprössling mit seinem Vornamen aufzählen und den Eid ablegen, dass er in *Super Mario World* alle 96 Ausgänge gefunden hat. Und die Entwickler von *Mega Man 9* scheinen auch große Mario-Fans gewesen zu sein, denn erinnert euch dieser Screenshot nicht auch frappierend an das große Miyamoto-Vorbild? Nein? Na gut, dann sollten WIR vielleicht mal darüber nachdenken, weniger 16-Bit-Power zu konsumieren …

DAMALS

Der Zoom des Monats: Das stand vor fünf Jahren in der N-ZONE.

„F-Zero AX wird auch in Europa erscheinen"

ONE: Wird es eine Arcade-ion von *F-Zero GX* in Euro-eben und wird sie mit der Variante kompatibel sein?
Nagoshi: *F-Zero AX* wird in Europa erscheinen. Leiglauben wir nicht, dass wir elbe Anzahl veröffentlichen nen, wie in den USA oder in n. Das macht auch die Reaung der Verbindungsmögeit zwischen *F-Zero GX* und ehr schwierig.

N-ZONE: Gibt es irgendetwas, was Sie gerne noch in das Spiel mit eingebracht hätten, aber aus zeitlichen oder anderen Gründen nicht umsetzen konnten?
Hr. Nagoshi: Aus zeitlichen Gründen konnten wir leider nicht die Connectivity zum Game Boy Advance umsetzen. Ich denke, *F-Zero GX* würde noch mehr Spaß machen, wenn diese Möglichkeit bestünde.

Wir haben alle Spielhallen der Bundesrepublik abgesucht, jeden Winkel durchforstet, haben uns durchgefragt – ohne Erfolg! Die Rede ist von der aufregenden Suche nach dem Spielautomaten F-Zero AX. Die Arcade-Version von Nintendos Sci-Fi-Rennspielserie war schlichtweg nirgendwo in Deutschland auffindbar. Dabei hat Toshihiro Nagoshi im N-ZONE-Interview in Ausgabe 12/03 noch felsenfest behauptet, dass F-Zero AX auch in Europa spielbar sein wird. Er fügte allerdings hinzu, dass man das Spiel nicht in derselben Anzahl veröffentlichen kann wie in den USA oder in Japan. Vielleicht hätten wir einfach mehr zwischen den Zeilen lesen sollen. Daher der Aufruf an euch: Habt ihr *F-Zero AX* in Deutschland gesehen? Schickt uns eure Fotos und Eindrücke vom Spiel-Automaten an redaktion@n-zone.de!

WAS WIRD GESPIELT BEI …

BENJAMIN BEZOLD

Benjamin Bezold ist Head of PR bei The Games Company in Berlin und betreut derzeit unter anderem *Kreuzworträtsel DS WELT EDITION* für Nintendo DS.

Was spielst du im Augenblick?
Soul Calibur IV (PS3), *Kreuzworträtsel DS WELT EDITION* und *Super Mario Galaxy* (Wii)

Was gefällt dir an diesen Spielen?
Beat 'em Ups wie *Soul Calibur IV* eignen sich hervorragend für ein schnelles Spielchen mit Freunden und Kollegen nach Feierabend. Hier kann ich schnell einsteigen und verliere bei ein paar Tagen Pause nicht gleich den roten Faden. Als PR-Manager bin ich viel unterwegs und will auch im Flieger und in der Bahn nicht aufs „Gamen" verzichten. Deshalb habe ich immer meinen DS in der Jackentasche, aktuell mit unserem *Kreuzworträtsel DS WELT EDITION*. Der Titel ist einfach perfekt, um die grauen Zellen auf Trab zu bringen. An *Super Mario Galaxy* gefällt mir das herrlich schräge Game-Design, einfach schwindelerregend!

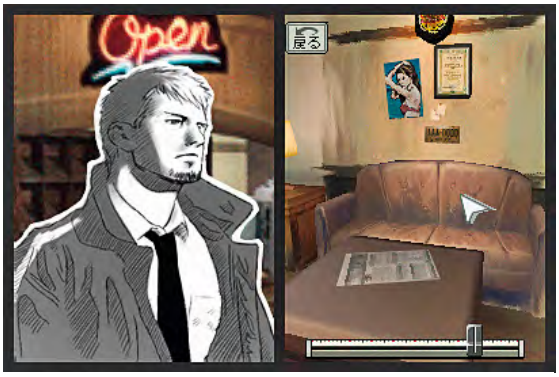
Welche drei Nintendo-Spiele sind deine All-Time-Favourites und warum?
Auf jeden Fall *Tetris*, ein Klassiker, der immer wieder aufs Neue fasziniert. Ebenfalls unvergessen: *Super Mario Bros.* – ein Jump & Run, das damals neue Maßstäbe im Genre setzte. Zwar kein Klassiker, aber für mich dennoch ein All-Time-Favourite ist *Wii Sports*. Dank des neuartigen Wii-Steuerungskonzepts ist die Spielesammlung das Party-Game schlechthin.

Welche Wii- oder DS-Neuauflage wünschst du dir?
Wenn ihr einen neu aufgelegten Klassiker für Wii oder DS meint, dann würde ich *Star Wars* für den NES nehmen. Ansonsten würde ich gern einen zweiten Teil von *Hotel Dusk: Room 215* (DS) spielen.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann deine Leidenschaft für Videospiele?
Alles begann mit dem Klassiker schlechthin: *Pong*.

Welches Multiplayer-Game spielst du am liebsten?
Bei Multiplayer-Spielen ist der PC meine bevorzugte Plattform. Hier geht nichts über eine Partie *Battlefield 2*.

Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Behaltet unbedingt unsere Spiele im Auge. Neben Kreuzworträtsel DS WELT EDITION erscheint dieses Jahr auch noch *Safari Adventures*, ein turbulentes Abenteuerspiel für Wii und DS.

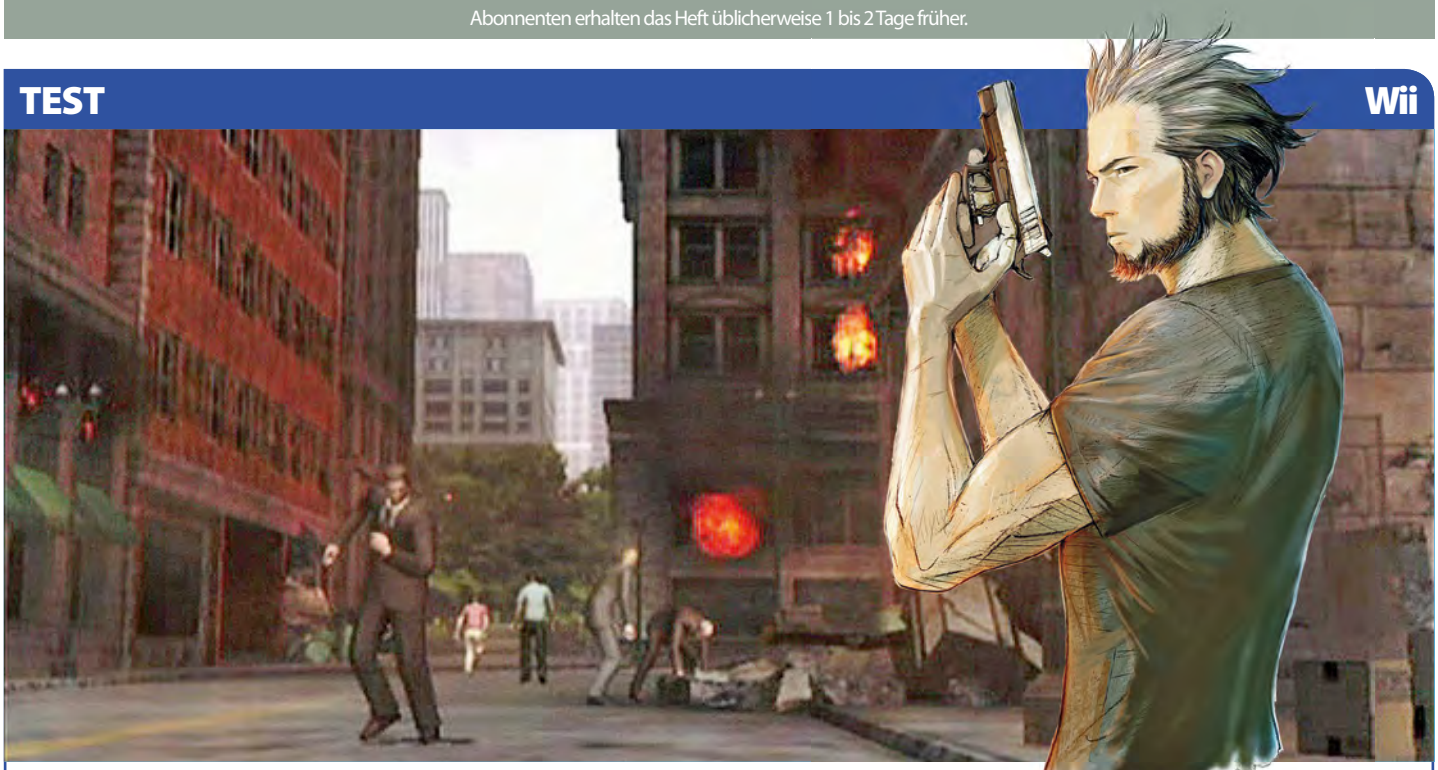


HOTEL DUSK: ROOM 215 Benjamin Bezold sehnt sich nach einem Nachfolger – mit dieser Meinung ist er nicht allein.

AUSGABE 12/08 AB 05.11.2008 AM KIOSK

Abonnenten erhalten das Heft üblicherweise 1 bis 2 Tage früher.

TEST **Wii**



DISASTER: DAY OF CRISIS

Überraschend konnten wir euch in dieser Ausgabe auf den letzten Drücker eine Vorschau mit Spieleindrücken zu Nintendos Geheimtipp liefern. Nun dürft ihr euch im kommenden Heft auf einen ausführlichen Test des Nervenkitzel-Spiels freuen!

TEST **DS**

SPECTROBES 2

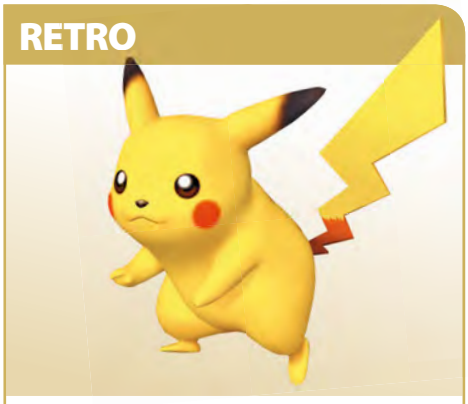
Wird das ambitionierte Sammelspiel seinem Ruf als potenzieller *Pokémon*-Killer gerecht?

VORSCHAU **Wii**

GUITAR HERO: WORLD TOUR

Wir verraten euch alles Wissenswerte zum kommenden *Guitar Hero* für die Wii!

RETRO



RETRO-HELDEN HAUTNAH

Nach Mega-Man und Mario beleuchten wir in der nächsten Ausgabe die Historie der Pokémon.

LESEFUTTER FÜR KONSOLENFANS

Wii Player 07-09/08
Top-Themen: *Kochkurs – Was wollen wir heute kochen?, Die Chroniken von Narnia: Prinz Kaspian von Narnia, Guitar Hero On Tour*, Spiele für Senioren u. v. m.

play³ 11/08
Top-Themen: *James Bond 007: Ein Quantum Trost, LittleBigPlanet, Brothers in Arms: Hell's Highway, Far Cry 2, FIFA 09, Legendary, X-Blades* u. v. m.

X3 10/08
Top-Themen: *Left 4 Dead, Star Wars: The Force Unleashed, Sacred 2, Mercenaries 2: World in Flames, Viva Piñata, Too Human, Pure, Face-Breaker* u. v. m.

Games Aktuell 10/08
Top-Themen: *Need for Speed Undercover, FIFA 09, Pro Evolution Soccer 2009, Resident Evil 5, Fallout 3, Final Fantasy XIII, Rage* u. v. m.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen und Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.

Und [vi:] rasselst du?

Maracas for Samba de Amigo

Shake the Maracas,
feel the rhythm, get the
Samba feeling!

Lass jetzt zu heißen Samba-Rhythmen die Hüften kreisen und erlebe den authentischen Rumbarassel-Klang!

Das Maracas-Set ist in drei Versionen erhältlich:

- Zwei Maracas für Wiimotes™,
- Maracas für eine Wiimote™ und einen Nunchuk™
- Zwei Maracas für Wiimotes™ inklusive Spiel

Maracas für Wiimotes™

Maracas für Wiimote™ und Nunchuk™

SPEEDLINK®

www.speed-link.com

DRAGON QUEST®
Die Chronik der Erkorenen

5 UNBEKANNTE GESCHICHTEN – 1 EPISCHES ABENTEUER

Ein altgedienter Ritter, eine altkluge Prinzessin, ein aufstrebender Händler, zwei bekümmernde Schwestern ...
Führe Sie auf ihren persönlichen Reisen und macht euch zusammen auf den Weg zu dem Abteneuer, welches das Schicksal der Welt entscheidet!
Zum ersten Mal findet dieses klassische DRAGON QUEST-Abenteuer nach Europa, inklusiver überwältigender 3-D-Grafik, orchestraler Untermalung & Drahtlosspiel!

NINTENDO DS™ Lite

www.dragonquest-game.de

NINTENDO DS™

SQUARE ENIX®

6 Freigegeben ab sechs Jahren gemäß §14 JuschG usk

12+ www.pegi.info

© 2007, 2008 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/ARTEPIAZZA/SQUARE ENIX Alle Rechte vorbehalten.
© KOICHI SUGIYAMA
DRAGON QUEST, das DRAGON QUEST-Logo, SQUARE ENIX und das SQUARE ENIX-Logo sind eingetragene Warenzeichen oder Markennamen von Square Enix Co., Ltd.
NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO